平成7年9月30日発行第2巻第4号通巻第6号

OUR OPINIONS!

隔月刊

ゲーム批評

新世代ゲームの葛藤

アーク ザ ラッドは「新世代RPG」の扉を開けたのか
リグロードサーガ、その志の高さは達成されたか
アクアノートの休日〜南洋に左遷された男の物語〜
機動戦士ガンダム＋ポリゴン、組み合わせの妙
フィロソマは「映画」を「ゲーム」できたのか
バーチャルボーイは新しいゲーム性を創造できたのか

1995
Vol.5
SEPTEMBER

『ゲーム批評』の編集方針

ゲームを批評するとは、どういうことなのでしょうか。
数多く出版されるゲーム誌は、メーカーとの深い結びつきのために、
ゲームソフトを公正に表現することができない状況にあります。
私たちは、『ゲーム批評』を発刊するにあたっての指針を
以下のように定めました。

●広告を入れないことで、各メーカーとの距離を公正に保ち、『ちょうちん記事』に類する原稿は掲載しない。

●ゲームソフトを、『商品』（企業力が評価を左右する）としてよりも、『作品』（制作者の優劣が評価を決める）としての立場をより重視する。

●批評は、ゲームソフトを数時間プレイしただけで点数をつける、といった傲慢なやりかたを排除し、ソフトを終わらせ、制作者の意図を読み取る努力を前提とする。

●批評は、感想文でも中傷でもなく、建設的な考えのもとに行う。

●批評は、難解になりがちだが、できる限りわかりやすいことばを使う。また、他人の権威や思想を借りたうわべだけの批評は行わない。

●批評にとりあげるソフトは、編集部がなんらかの価値あるソフトと判断したものに限定する。

●評者および編集部は、ソフト批評に責任を取り、事実誤認についてはすみやかにメーカーおよびユーザーへの謝罪を行う。だが、意見の相違については、納得いく回答が得られるまで、意見を撤回しない。

上記の指針のすべてを完璧に実現するには、
私たちは力不足かもしれません。
しかし、ゲームという文化の健全な成長のために、
私たちは努力していくつもりです。
そのための『ゲーム批評』なのです。

ゲーム批評編集部

CONTENTS

隔月刊 ゲーム批評

1995 Vol.5 SEPTEMBER

特集1

本当に新世代へと行けるのか。今こそ、その真価を問う!!

特集2

隔月刊化を迎えもう一度見つめ直す

連載

ゲームソフト批評

Illustration / Tamotsu Shinohara
Art Direction / Toshiaki Ishii
Cover Design / Toshiaki Ishii
Logo Design / Brahman co,ltd.

ゲームの

**順調にセールスを続ける
新世代のソフト群。
だがその内容は、
本当に「新世代」の名に
ふさわしいものだろうか。**

新世代機のソフトが順調にセールスを記録している。PSの大作RPG「アークザ ラッド」と新世代STG「フィロソマ」は、共に30万本の出荷を記録した。また、「機動戦士ガンダム」は、初回出荷分の30万本が初日で完売し、発売日当日に7万本の追加発注が決まるなど、キャラゲーとしては異例の販売本数を記録している。対するサターンも負けてはいない。立体RPG「リグロードサーガ」を筆頭に多くのタイトルを発売し、PSを追う勢いだ。

Complications of Ne

第一特集

新世代の葛

確かに、従来機の市場に広がっていたある種の停滞感を払拭し、新風を送り込んだ功績は大きい。だが、中には「絵が綺麗なだけ」「ゲーム性は疑問」という声も少なからずある。

新世代機のスペックが従来機と比較にならないのは誰もが認めるところだ。では、新世代機のソフト群は、そのハードの性能にふさわしい優れたゲーム性を有しているのだろうか。本当に「新世代」の名にふさわしい、優れたゲーム性を持つものになったのだろうか。新世代の名にふさわしい作品と呼ばれるために……その葛藤に迫る。

アーク ザ ラッド

『アーク ザ ラッド』は「新世代RPG」の扉を開けたのか

「新世代RPG」と銘打たれ、大ヒットしたPS初の大型RPG「アーク ザ ラッド」。はたしてその内容は「新世代」を提示するものであったのか。そしてRPGの本質とゲーム性とは何なのか。

予約だけで30万本 PS初の大型RPG

『プレイステーション初、新世代RPG』と鳴り物入りで登場した『アーク ザ ラッド』。当然のことながらプレイステーションユーザーの期待も大きく、予約だけで30万本を超えたと聞く。発売前あたりからのTVCFや店頭SP等プロモーションの素晴らしさもあって相当の売上を伸ばし、商品としてはまずまずの成功といったところであろうか。

プレイステーションのハード機能の特色を考えてみれば16ビット機との見た目の差別化もあって、やはりポリゴンを使った3DタイプのRPGが主流になりがちの状況の中で、あえて2Dタイプのスタイルで『新世代のRPG』をつくりあげようと勝負したこのゲーム。各プレイステーション専門誌等の特集記事をみてもこぞって待望の新世代RPGの登場を讃えている。しかしながら『アーク ザ ラッド』ははたして新世代RPGになり得たのだろうか。

『アーク ザ ラッド』は主人公アークが6人の仲間と共に世界を駆け自然界の精霊たちの力を借りながら地球を救うために戦うというRPGだ。メーカーの売り文句である『新世代RPG』を提示するためにシステム、演出等数々の試みがなされている。それまでの16ビット機の表現力をもってしてもRPGのなかで記号的に処理していた表現、いままでプレイヤーの想像力で補っていたキャラクターのなにげない仕草や感情表現などの「演じている」部分をできるだけ臨場感のある具体的な形にもっていこうとした。プレイステーションという豊富な容量をもつアーキテクチャーの、作り手が現段階で差別化できることを追求しようとした意気込みは充分に感じる。拡大縮小回転や半透明機能を駆使したエフェクト効果。豊富な色数とスクロール枚数で描かれた背景。イベントで挿入されるポリゴンで描かれたムービー画面…。たしかに目を見張るところがある。だが、このゲームの最大の特徴は、戦闘以外のプレイヤーの操作をそれこそ極限までにそぎ落としたことにある。

プレイヤー操作を極限までそぎ落としたゲーム

このゲームは『フィールドバトルシステム』と呼ぶ戦闘システムを採用している。これはいわゆる『ドラクエ』タイプのRPGにみられるストーリー（マップ）画面から戦闘画面に移る際の画面の切り替えというものがなく、ストー

飛行船移動時のムービーシーンはセンスを感じさせる。

リーの進行からスムーズに戦闘に入っていくというのがセールスポイントだ。ゲームの進行は戦闘画面、ストーリー画面、マップ移動画面に大別され、ストーリーの進行はプレイヤーの手を離れほとんどの場合、勝手にキャラクターが会話し行動するもので、マップの移動はストーリーシーンが終了し何処かへ行けという指示がだされたら、画面中央にマップが表示されている画面に変わり、プレイヤーは方向キーで行きたい場所を選択する。アイテム等の取得はストーリーの進行か、戦闘中敵キャラクター、宝箱によるもので買い物や武器の装備という概念すら削られている。作り手側の考えた『理想のRPG』を追求しゲームを進行させるのに不要なもの、洗練されていない部分をそぎ落とした結果このようなゲームシステムになったのだろうが、これが本当に『新世代のRPG』として成功しているのであろうか。

映画や小説とは違う「RPG」たるところとは何か

戦闘以外の行為にプレイヤーが全く自由度のないRPG。これが新世代の、いやRPGの進むべき方向性なのであろうか。このゲームの開発者たちはRPGを楽しむ際に煩わしいと感じた操作や物事を徹底的に排除したのかもしれないが、さてRPGを楽しむということはプレイヤーはゲームの要素の何処を楽しんでいるのだろう。ゲームの楽しみは人それぞれの個性がある。そもそもロールプレイングとは『役を演じる』という意味であり、プレイヤーは自分の分身であり主人公であるキャラクターを操り、（作り手の用意した）世界やストーリーを楽しむというゲームだ。一本道の完成されたストーリーをなぞるゲームもあるが、状況（世界）を与えただけで全くプレイヤーの自由に進行できるものもある。程度の差こそあれ、プレイヤーはゲームの内容をそれぞれ自発的に進行させることができるのが魅力であり、これこそ受け身でしかストーリーを追えない映画や小説と違った、ゲームというメディアでストーリーを紡いでいける「RPG」たるところなのではないか。

今までも『FF』シリーズが顕著であるように、ストーリーの要所でキャラクターがプレイヤーの手を離れ勝手に進行する強制シナリオがあるにはあったが、それでも遊んでいるプレイヤーの時間の進み方に合わせられる（状況が理解できないのであればある程度反芻できる）ように作られている。が、この『アーク ザラッド』はもはや、ストーリーはプレイヤーをおかまいなしに進行していく。これこそいままで昨今のRPGを遊んだプレイヤーの不満にあった『自発性のない、やらされているような感覚』の極致ではないのか。自分でストーリーを紡いでいくという作業はもはや苦痛だと考えているのか。これがプレイヤーの望んでいるRPGの方向性なのだろうか。そもそもこれはロールプレイングゲームと呼べるのだろうか。これでは『戦闘のできるデジタルコミック』ではないのか。

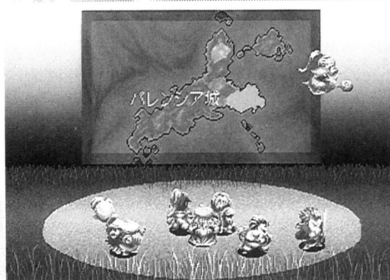
記号的なキャラクターとそのストーリー展開

さて、作り手が純粋にストーリーを楽しむためにこのようなシステムを選択した訳だが、ストーリー内容はどうであろう。プレイヤー自身がストーリーを膨らませていく余裕が全く与えられていない以上、もはや映画を楽しむように、用意された筋書きをなぞるしかないのだが、なおプレイヤーを納得させ飽きさせない世界を構築しているのだろうか。

実際そうでなければこのシステムは意味がないのだが、残念ながら相当に稚拙な出来になっていて魅力に乏しい。はじめにプレイヤー自身に課せられた最終目的の聖櫃（アーク）についても、既にスメリアを一歩でた瞬間に目的意識が仲間集めと5人の精霊捜しにとってかわられ、それらの過程において自分が最終的にどうしたいということも明確になっておらず、ただそれぞれのお使いごとに流されてしまう。

さらに敵の存在さえ明確になっていないので、戦闘することが事態の解決を生むのか、単に目的の障害でしかないのか分からず、それぞれのイベントが自分の目的に沿った行動なのかも実感できない。冒頭の魔物の封印、アークの父親が云々など、話をふっておいて全くストーリーにかかわってこない。

個々のドラマも、シナリオの作り手に愛情がないかのような印象を受けるほど作り込みが甘い。例えばストーリーの佳境でアークが自分の家に戻ってみると破壊され廃虚になってしまっている。しかしアークは母親をこの家に残して旅立ったというのに母親のことを全く気にする様子もなく、アイテムを取得しただけで何事もなかったようにストーリーは進行していく。すべては『まあやっとけばいいだろう』程度の仕込み扱いでしかないのだ。

キャラクターにしても、例えば主人公であるアークやそれについてきたヒロインのククルやポコなどの仲間について、遊んでいるプレイヤーはどれだけ彼らの状況を理解しているだろう。個々のキャラクターの生い立ちもおざなりに説明し、過去すら全く想像できない。アークの仲間であり任侠の男トッシュなどは、まだ過去の経緯が表現されている方だが、それでも彼の人間性を理解するのに足りていない。おそらくトッシュのアイデンティティでもある、彼の所属していた一家やその親分について何のフォローもされておらず、そのキャラクターも出ない、関係あるのかないのかよく分からない風景が表示されているだけの出来の悪い回想シーンのみで説明を終わらせてしまっている。登場後、個々のキャラクターが自分について説明するようなエピソードもなく、ただストーリーを進めるような会話しかでてこない。ストーリーの核に触れている重要なヒロインのククルも、ゲームの進行中に、アークとククルが個人的に心を通わせていくようなドラマもなく、他の仲間と比べてもアークと積極的にからんでいるような日常も表現されていないので、ゲームの山場で突然発生するアークとククルのキスシーンも、そのいかにも安易に見せ場を作ろうとする都合の良さにかえってプレイヤーはしらけてしまう。

マップ移動の画面。目的地を選択するだけのもの。

キャラクターの日常や語られない陰の暮らしの部分が全く感じられないのに、このような状況で『戦闘のコマ』として以外にどのような思い入れができるというのだろうか。プレイヤーキャラクター以外は更にぞんざいな扱いをうけている。直接のアークの敵役であるスメリア国の大臣や、アークの父の兄弟であり、大臣の陰謀で途中殺されてしまうスメリア王などは、ストーリー進行上のキャラクターの会話でしか自分を説明せず、町の人などの説明などでフォローしようともしていないので、もはや記号的な存在でしかない。

人を共感させるための世界設定とテーマ

このゲームのテーマである環境破壊にしても、人間たちが自然を破壊していると精霊たちは訴え、アークは苦悩しているのにもかか

わらず、その危機的状況がプレイヤーには伝わって来ない。人間たちが産業廃棄物をたれ流し、山や森林を開発しているといった状況説明やグラフィックがあれば理解できるのだろうが、実際アーク自身も電気も通ってないような山小屋で剣、楯、鎧を使う環境破壊とは程遠い生活を送り、王国の首都も見た目は産業革命以前の様で飛行機以外文明の利器のようなものは見えず、内燃機関や自然界から搾取している生活の形跡も感じられない。はたしてこの世界は中世なのか現代なのか、かつて文明が滅びてしまった世界なのか、全くと言っていい程散漫で説明不十分な世界にされている。銃も持たず、『〜の実』や『〜の葉』など慎ましいものしか持たなくて、自分たちのしでかしたことに対して心当たりのないアークが悩むのを見てどうして感情移入ができようか。ステレオタイプのキャラクターにおざなりのストーリー。このような世界設定に、誰が共感するのだろう。

未完のストーリーとボリュームの問題

そしてこのゲームのボリュームの小ささは作り手の狙ったものなのだろうか。ゲームの進行に必要のないイベントをとばしてストーリーを追って行けば、早解きのプレイヤーは始めたその日にエンディングを見てしまう。もともとそれほどボリュームのあるストーリーではないが、この程度のゲームの内容で話が完結していないのはあんまりではないだろうか。このゲームは既に続編の開発が決定し、来年の3月の発売ということらしいが、作り手はこのゲームの開発中に続編の構想を思いついたのであろうか。この程度の情報量で発売するならば、なぜこのゲームの中で完結させなかったのだろうか。プレイヤーが自分でストーリーを膨らましていく余裕すら与えないのにもかかわらず、シナリオのマスターベーション的な説明不足。アークの父親、王国のエピソード等、説明しきれず未解決であるというだけで、伏線と呼んで次回作に逃げるのはあざと過ぎやしないだろうか。

最後のボスかと思ってみれば「お前の力を試していた云々…」のオチを見た瞬間に力が抜けたプレイヤーは多かったのではないか。ここまでやるならば初めからタイトルにも『序章』だの『立志編』だのつけるのがスジではないのか。

要の戦闘システムはどこまで楽しめたか

では肝心の「プレイヤーが自由になる戦闘」が、本当に『新世代機のRPG』としてプレイヤーを楽しませようと考えられているのだろうか。この部分が相当面白ければ、ある程度ゲームの不満度も忘れゲームに熱中するのだが…。ストーリー進行画面からの画面切り替えのないトップビューの戦闘、これは既に『聖剣伝説』等でもはやおなじみになっており、戦闘システムに関しても今までのシミュレーションRPGのフォーマットとほぼ変わらない。純粋なシミュレーションゲームならば地形効果などの戦闘状況のパラメーターがあるが、敵の距離と方向のみなので、それほど戦闘行為そのものに頭を使わないのでよほど敵との戦闘そのものが楽しくなければすぐ飽きてしまう。実際のところ、山岳地帯の地形の高低も平地の障害物と変わらないので遊び方のバリエーションが少ない。降雪などのエフェクトによる演出が入っているのならば、例えば傾斜の地形で下方向の移動が倍の距離になったり戦闘ターン

毎に動く床等、地形の仕掛けを入れてもらえばもっと戦闘画面の変化があったのではないか。チョンガラの持つ、床を作るモンスターも、せっかく面白い特徴を持っているにもかかわらずそれを効果的に使えていない。アークたちが戦ってくい止めている間に橋をかけ、脱出口をつくる等のドラマ（シチュエーション）があればもう少しキャラクターの使い道があったのだろうが、浮遊大陸の宝箱をとる程度しかその存在が生かされていない。個々のキャラクターが持つ特色を考えた作戦を開発者たちは調整の際に考えていたのであろうか。買い物もできないのでアイテムは拾うことしかできず、装備できるといっても、装備アイテムの効果もそれほど影響が感じられないので、自分が強くなるには相手と戦うしかない。魔法等の特殊攻撃に関してもあれだけ演出に力を入れ、操作性に気を使って最大８種類に絞っている割には（方向キーと決定ボタンによる即効的な操作もコントロールパットの操作性の悪さで斜めが上手く入らず、けっこうイライラしたプレイヤーが多かったのではないだろうか）それが上手く効果的にチョイスされている訳でもなく、残念ながら回復や広範囲攻撃以外は使う気が起きず、結局は腕っ節の強いキャラクターのどつきあいで勝負の決着をつけてしまう。取得する経験値もバランスが良いとは言えないのでポコなど弱いキャラクターは最後まで使えない。

　また、敵キャラクターの種類も相当少なく、細々と動く割には戦闘に特色がない。つまり一体一体の印象が乏しい。１ドット単位のアニメーションにこだわるのならば、敵キャラクターのバリエーションに力を入れるべきなのではないだろうか。

提示された「遊び」の部分の不完全さ

　また、50階の地下ダンジョンや闘技場などを用意することが『遊び』を提示しているつもりなのかもしれないが、目的意識も低く、戦闘も敵のバリエーションがない分ルーチンワークになってしまい、50階地下ダンジョンなど、最後までたどり着いてやっと手に入れたキャラクターの意味のなさ。そのワリの合わない苦労にげんなりしたユーザーも多いのではないか。経験値上げや意味のないアイテム収集がＲＰＧの醍醐味なのであろうか。

これから進むべき「新世代」の方向性とは

『アーク ザ ラッド』は発売前から新世代のＲＰＧとして過剰な期待をかけられていた。それゆえに作り手たちの開発における苦労は相当なものであっただろう。プレイヤーたちは『新世代』ということではっきりと目にみえる変化を望んでいる。２Ｄ画面において、16ビット機との差別化をはかることはそう簡単なものではないと思う。かつてファミコンからＰＣエンジン、メガドライブに移った時の『色数がふえてきれいになった』とか『大きなキャラクターが動かせる』程度の驚きでは、32ビット機の時代のプレイヤーたちを満足させることは難しいだろう。だが、ポリゴンや実写などスーパーファミコンでは表現しきれなかった過剰な演出、グラフィックに走りがちになっている差別化の方向性のなかで、やはりＲＰＧのゲーム性とは、まずプレイヤーをゲームの中に魅きこませる「世界」の構築にあるのではないかと考えたい。そしてゲームの作り手、またプレイヤー側にもこれからの変わって行くべき方向性を問いたいと思う。

（編集部）

魔法選択画面。演出的には良いのだが、操作はしづらい。

アーク ザ ラッド
[RPG]

メーカー：ソニー・コンピュータエンタテインメント／機種：プレイステーション／価格：¥5,800

クロックワークナイト ～ペパルーチョの大冒険・下巻～

制作者の大冒険は成し遂げられたか

満を持して出た続編はどのように生まれかわったのだろうか。

田尻 智

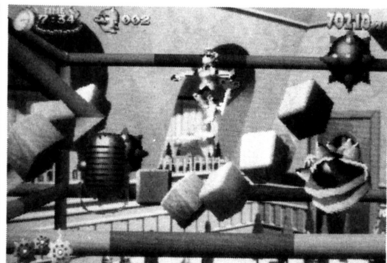
クロックワークナイト（以下、クロック）の下巻に関しては、制作者が望んだゲームデザインの形になってると思うんです。他のゲームがやらずに逃げている部分に果敢に挑んでるところがありますし、それにテレビゲームはアイディアが濃ければ濃いほど面白いはずで、それが薄いとプレイヤーはすぐ反応して物足りなさを感じてしまうほどです。

思い出してみると、上巻はそんな濃さを感じさせつつも、アイディアが空回りしているところがありました。下巻では、それらがさらに練られてかなり良くなるだろうと思っていたんです。それで、実際下巻をプレイした印象は上巻より確かに良いんだけど、手放しの面白さだったかというと、なんと表現したらいいのでしょう、今ひとつ感情の盛り上がりにブレーキがかかる感じだったんですよ。

僕はおもちゃというと子供の頃、夢があって楽しかったことを思い出します。だけどクロックは、なぜおもちゃは人々に夢を与え楽しませるのか、という根元的な問題を積み残してしまったようです。ゲームをしてると、夢のあるおもちゃの世界が結構辛くて大変なんだ、と思っちゃうんですよね。

ゲームデザイン自体のことで感じたことは、例えばペパルーチョだったらブリキのおもちゃで、普通イメージを思い浮かべると、体に重量感があるような気がするわけですよね。だけど風船のようなふわふわ軽いジャンプをする。ゼンマイがついているのも設定上あるだけで、ゲームに直接関係ないですよね。つまり、ゲームの中に入ってる認識やゲームデザインが、クロックの世界観を充分説明するには至ってないんです。ジャンプのことで言えば下減速率の数字を変えるだけでも印象が良くなっただろうし、ゼンマイは、それを巻いて速く走れるようにしてロケットスタートができるとか。そうしたら、なぜペパルーチョがブリキのゼンマイ人形なのかわかる仕掛けになるじゃないですか。こういう風に世界観とゲームデザイン、2つの柱を同じ方向に向けることが大切だと思う。そのあたりがこのゲームは今後も課題として残ると思います。

ファミコンの頃は、見た目がつまらなそうなソフトは大抵つまらなかったものです。でも今はリアルなグラフィックで人目を引く作り方が増えていて、ゲームが面白いかどうか見た目では判断しづらくなってきています。クロックはゲーム性を重視する気持ちと、新世代機ゆえの見た目重視の気持ちが両方見えますが、どちらかというとデモの長さが象徴するように、まだ見た目に引きずられているということと、いっぱい詰めたアイディアが全部横並びで構成されているんですね。やはり遊び手の期待する点と、いい意味でそれを裏切る点をどこまで練り込んで詰めていけるかが、ゲームデザインする上で重要だと思います。

（談）

プロフィール
田尻 智（たじり・さとし）1965年生まれ。（株）ゲームフリーク代表取締役。ゲームデザイナー歴14年。代表作「ヨッシーのたまご」「マリオとワリオ」。著書「パックランドでつかまえて」（宝島社）がある。

グラフィック、ステージのアイディアは力が入っているのだが…

クロックワークナイト ～ペパルーチョの大冒険・下巻～ ［ACG］
メーカー：セガ／機種：サターン／価格：￥4,800

リグロードサーガ

志の高さは達成されたか

「ハマるロープレ第一弾」。このコピーにはセガの並々ならぬ意気込みが感じられた。「3Dタクティカル RPG」と銘打たれた本作は、その高い志を達成し、ゲーム界に新しい潮流をもたらしたのだろうか。

ハマるロープレ第一弾『リグロードサーガ』

『リグロードサーガ（以下リグロード）』は、セガとマイクロキャビンが共同開発した、「3Dタクティカル RPG」だ。東方から海を越えて現れたヤマタイ国に国を奪われた流浪の王子アーサーが、11人の仲間と共に母国クイーンズランド女王国を取り戻し、その背後に隠された陰謀に迫るというのが大まかなストーリーだ。中世の西洋と日本の戦国時代を組み合わせた独特の世界観の下、魅力的な登場人物達により繰り広げられる本格的なストーリーと、すべての地形がポリゴンで描かれ、立体的な地形のマップ上で戦闘が楽しめるというのが大きなウリとなっている。

「コンシューマ機の普及に良質なRPGは不可欠」とは良く言われる言葉だが、実際にこの作品にかけるセガの広告は並々ならぬものがあった。先行して発売されたPSの『アークザラッド』に対抗する意味もあっただろう。「ロープレ王国」キャンペーンを展開し、本作品に「ハマるロープレ第一弾」とコピーを打つ姿勢には、「RPGに弱いセガ」というイメージを一気に覆そうとする意気込みさえ感じられた。では、『リグロード』の出来は実際どうだったのだろうか。ポリゴンを駆使しての立体RPGは、ゲーム界に新たな潮流を生みだしたのだろうか。

立体マップとSRPGの組み合わせは成功したか

雑誌広告などを見ると、本作は「タクティカルRPG」とうたわれている。しかし、マス目状のマップでのSLG風の戦闘がゲームの中心になる点など、内容的には同社の『シャイニングフォース』の流れを汲む、シミュレーションRPG（以下SRPG）と見なした方が分かりやすい。

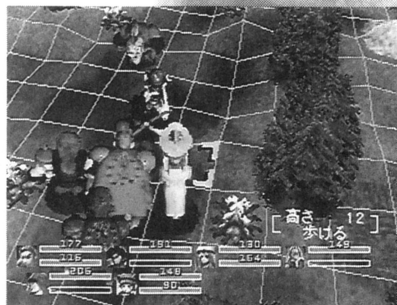
さて、SRPGの魅力とは、フィールドRPGや3DRPGでは抽象化せざるを得なかった敵味方の配置や魔法の効果範囲などを、SLGの手法を使用して明確化し、より戦術性の高い戦闘が楽しめる点にある。

その上で『リグロード』では、すべてのマップをポリゴンで形作り、まるでモニターの中にジオラマを配置して、その上でゲームを展開するかのような作りになっている点が特徴的だ。

ところが、この立体マップが、SRPGという題材の特性のために、中途半端な効果に留まっているのが残念だ。

地形の立体性を分かりやすく視覚化するのなら、プレイヤーの映

像視点はできるだけ低い方が良い（できればキャラクター視点だと最高だ）。ところがSRPGの戦術性を考えれば、敵味方の配置が一目で分かる、マップを上空から見おろした視点の方が便利なことは言うまでもない。その一方で真上からの視点では、地面の起伏などの地形の立体性が埋没してしまうことになるのだ。

　地形の立体性を生かすためには、クォータービューという視点も考えられる。しかし、この場合ではマップを自在に回転させ、さまざまな視点から戦場を確認できることが前提となる。というのも、壁の影にキャラが隠れているときなど、確認が難しくなるからだ。本作でも戦闘中にXボタンを押せば視点がキャラクター視線に切り替わり、キー操作で自在に戦場を確認することができる。ところがこの視点ではゲームを進めることができない。マップは回転するものの、それにあわせてキャラクターが回転しないからだ。おそらくポリゴンで描かれたキャラクター十数体を、マップの回転に併せてリアルタイムで描くほど、サターンの性能を引き出せなかったからだろう。バトルシーンで画面が回転・拡大する際に、画面には戦闘中の2体のキャラしか表示されない点からも、マップの回転にあわせすべてのキャラを表示させるのは限界があったことを良く示している。この結果、視点が4種類に描きかえられるものの、結局は従来の見おろし型SRPGと変わるところがない、「立体」表現が浮く結果になってしまっている。技術をゲーム性の追加にまで昇華させられないジレンマが感じられるのだ。

起伏に富んだ地形もゲーム性にさほど影響ない。

SRPGの間口を広げるということ

　では、肝心のSRPGとしてのゲーム性の部分はどうだろうか。前述の通り、SRPGの魅力はその戦術性にある。そのため、一般のフィールドRPGに比べると敷居が高くなるのは、ある種当然だろう。その一方で、本作が「ハマるロープレ第一弾」であることを考えれば、できる限り間口を広くしたいと考えるのも当然だ。

　ところが、その手法を「難易度を下げる」と称して単にゲーム性の中心である戦術性を削り、それ以外の遊び方を提供できていない点に疑問を感じる。

　確かに、ドラグーン国でコップの水をこぼさずに進んだり、幽幻の森や常世塚などSRPGにパズル性を加味させたりと、バラエティに富んだゲーム作りは評価できる。また、各キャラに「行動力」と「登坂力」という数値を設置し、その範囲内で移動、攻撃を行わせることによって、「アースモール」など地形変化の魔法に意味を持たせていることは、従来の作品に見られなかった新しいアイディアだ。しかし、魔法攻撃が地形に影響を受けなかったりと、地形効果の魔法自体に効力が薄く、種類も乏しい。また、それ以外にも戦術的な楽しさ、例えば地形の高低や種類によって防御効果が異なったり、味方の魔法でダメージを負わないように隊列を考えたりといった要素が削られており、他にこれといったゲーム性の追加もない。その結果戦闘が力と力のぶつかりあいという、直線的で自由度の少ないものになっており、派手だが底の浅いものになっている。

　また、アッシュの救出や常世塚など、バランスの取りきれていないマップもあるように感じられ、理不尽な負け方を強要されることも少なくない。アッシュ救出のマップは、王城に忍び込んだアッシュが攻撃を受け、戦闘不能になる前に、城から救出することが目的なのだが、運が悪ければ接敵する前にアッシュが倒されてしまうケースも多いのだ。

セガ自身、本作を「タクティカルRPG」とうたっている。これは、SRPGという単語がもたらすマニア性を避け、一般のRPGの感覚で『リグロード』を購入してほしいという意向なのだろう。しかし、ユーザーもそれほどバカではない。間口を広げることを単純に難易度を下げることと考え、戦術性というジャンル本来の魅力を削るのでは、良質な作品は望むべくもない。

むしろ、魅力の本質を抽出して、初心者にも分かりやすく噛み砕いて再構築する方向性が必要になる。その一方で、ルールをゲーム中に情報の形で提供したり、経験点稼ぎだけではなく、戦闘のイロハを習得するために闘技場を設置するなどの方向で、間口は広く、かつ奥が深いゲームを目指すことが重要になるはずだ。

キャラクターの描写は非常に素晴らしい

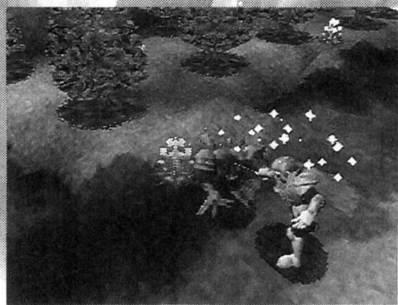
これまで『リグロード』のゲーム性について辛辣な批評を行ってきた。ではこの作品が稀に見るほどのクソゲーかというと、そうではない。むしろ、キャラの描写や細かなシーンの演出といった地味な部分が丁寧に練り込まれているので、クリア後にもう一度キャラクター全員の顔を見たくなる、全体としては良質な作品に仕上がっているのだ。

戦術を楽しむSRPGの常として、キャラを人格で見ずに強さで見てしまうことが多い。それだけに少ないメッセージを練り込んでキャラクターの魅力を描くことが重要になるのだが、本作はその点を見事なまでにクリアーしている。

特に主人公であるアーサーの精神面での成長は秀逸だ。マザコンで優柔不断という設定からか、アーサーの攻撃力は他のキャラに比べると低く、精神魔法にもかかりやすい。「強さ」が一元的な基準となる通常のSRPGでは、こうしたキャラは「使えない」とみなされてしまうだろう。

ところが、至るところで発揮されるアーサーの大ボケぶりが楽しく、ついつい仲間で助けてやらなければという気にさせてくれる。

そんなアーサーが、母親との哀しい再会の末にラスボスと対峙し「母上の……いや、この国の女王に目をかけてもらっておきながら」とタンカを切るさまには感動すら覚える。単純にレベルアップを繰り返して強さが増加しただけではない、母親の庇護から抜け出た、主人公の内面的な成長が伺えたのだ。同時に父の剣で攻撃力が増加しているというフォローも上手い。

また、前述のアッシュが幽玄の森をさまようシーンや、アーサーが母親の幻影を追いかけるシーンは、パズル性に加えて、メッセージや演出の練り込みが素晴らしく、好感をもった。加えて語りたい内容を短い時間で十二分に描ききったエンディングも余韻があって良い。感動の大きさはエンディングの長さではなく質によるという、当たり前の事柄を再確認させてくれる。

終盤まで弱いアーサー。でも許せる。

結局『リグロード』は新世代機のゲームとしてはジレンマが感じられ、SRPGとしては不完全な内容だった。それでもこの作品がポリゴン見せ物ゲームにならなかったのは、シナリオやメッセージといった土台の部分がしっかりと出来ていたからだろう。月並みな言い方だが、技術で感心はしても感動はしないのだ。

ゲーム性と物語性はSRPGの両輪だ。その中で新世代機の表現能力は、ゲームを描くための高品質の画材でしかない。これからも新世代機でSRPGが続々と発売されることと思われるが、ぜひこの点を忘れないでほしい。そして『リグロード』を超える作品を、早く見せてほしいのだ。（編集部）

リグロードサーガ [RPG]

メーカー：セガ／機種：サターン／価格：¥5,800

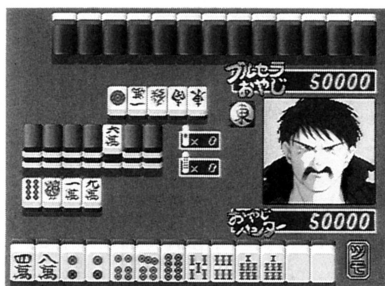
おやじハンターマージャン

アニメとゲーム、より深い融合への可能性

WARP初の麻雀ゲームであるこの作品は、私たちに何を見せてくれるのか。

脱・脱衣麻雀という新しい提言

女の子を脱がせる麻雀はもうヤダ、を出発点に主人公おやじハンターと、美女を襲うおやじとの闘いを麻雀ゲームにしたのが「おやじハンターマージャン」である。アニメのストーリー中に麻雀ゲームが挿入されているという形式で、力の入ったアニメ部分は、ばかばかしいギャグとパロディにあふれ、かなり笑える出来である。ゲーム部分は麻雀と攻撃に分かれ、攻撃部分では、麻雀での役の点数をもとに、ランダムに決まる攻撃方法と倍率でダメージを算出する。

攻撃方法をランダムに決めることは、意外性、偶然性の面白さを生みだしている。だがこのシステム、麻雀との相性はあまり良いとはいえない。倍率の幅が0～10倍と大きく設定されているので、例えばおやじの役が安いので安心していたら倍率10倍の攻撃をひいたとか、高い役であがって喜んでいたら0倍をひいたということが起きる。何度もこういうことがあると、攻撃での運が大事で、麻雀は二の次という気になってしまう。

個性あふれるオヤジと麻雀で勝負！

また、おやじの「全裸見せ」や「たん唾ペッペ」という笑える攻撃も、ただアニメが表示されるだけでは、何度も見るとさすがに飽きる。そうなると「全裸見せ」は10倍の攻撃なのでいやだというように、数字の上でのいやらしさしか感じられなくなる。笑わせる演出をこらしたはずの麻雀が点数のやりとりにしか感じられなくなり、アニメ部分でのテンションの高さを下げてしまっているのだ。例えば「全裸見せ」をくらうと牌が見えなくなるというように、攻撃と麻雀を融合させたほうが、おやじの攻撃のいやらしさ、おかしさを感じられたろうし、勝負のインパクトを強くしたのではないか。攻撃での不運にめげず、必死でおやじの点数を削った末、見飽きて笑えなくなった10倍攻撃「全裸見せ」をくらってゲームオーバーではちょっと悲しすぎる。

ゲーム部分とアニメのバランスは？

3DOというハードの特性を生かした力の入ったアニメ部分だけでなく、細かいところまで気を配ってあるマニュアルからも制作陣のこのゲームへの意気込みを十分に感じることができる。ただそれだけに、麻雀部分での盛り上がりに欠ける展開がより強調されてしまい、アニメ部分とゲーム部分が断絶してしまっているかのような印象を受けてしまうのだ。このゲームには、アニメとゲームをいままで以上に深く融合させようという新しい試みがうかがえるだけに、非常に残念でならないのだ。

（編集部）

おやじハンターマージャン [TBG]

メーカー：WARP／機種：3DO／価格：¥4,800

椎野竜彦

アクアノートの休日

アクアノートの休日～南洋に左遷された男の物語～

ハイセンスで「革新的」と高い評価を得た「アクアノートの休日」。その内容は？　はたして「海」という世界をどこまで表現できたのか？

遠大な繰り返し、「一生遊べる」ソフト？

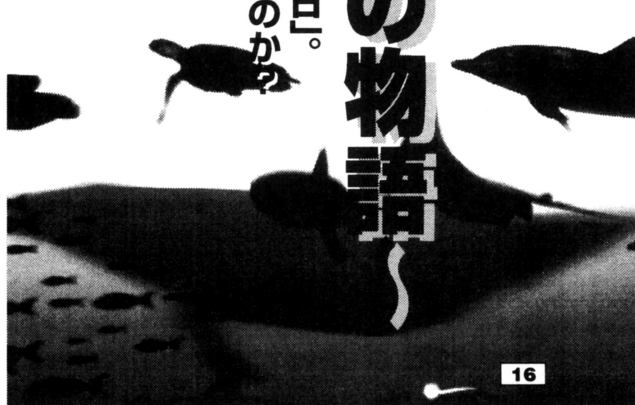
とりあえず気合いを入れるために「グレート・ブルー完全版グラン・ブルー」をビデオで2度見た。気持ちはすでにマイヨール、イルカの心はすべて見切った。勝利を確信した荒ぶる魂をおさえスイッチを入れた。しかし最初に仲良くなったのは、しろながすくじらだった。鯨にじゃれつかれたときは潜水艦がぶち壊れるかと思うくらいの恐怖だった。

このゲームは日々の仕事に疲れた海洋研究員が休暇半分で指示された海域を調査して漁礁を作り上げることが目的だ。

そして、この仕事には期限が設けられてはいない。うーむ、これは休暇に名を借りた体のいい左遷では…そんな風にうがった見方をしてしまう僕って悲しいサラリーマンなのだろうか。

冗談はさておき、この明確に終わりが設定されていないというのは最近の流行の一つである「千回遊べる」「一生遊べる」系の一つではある。ハードルをいくつか用意して、達成感は適度に与えつつ「長く遊んでもらおう」というこのシステムにも、もちろん終わりはある。ただそのハードルがものすごく広い間隔をとって置かれているのが特徴だ。

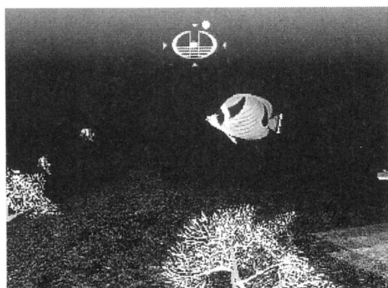
あとはその間隔を楽しく過ごせれば、ばんばんざいなわけで（ここでコケてるゲームっていっぱいある）、さてこのアクアノートの休日では

基地を出発する。
無目的に海を見てまわる（だって何も指示されないんだもん）。
お魚に挨拶して無目的にまた海を見てまわる。
あきたら基地に戻り漁礁のメンテをする。
地図を見て未調査海域の広さに絶望する。
無目的に海に出る。
ときどき見たことない魚と出会い挨拶をかわす。
あきたら基地に戻る。

の遠大なる繰り返し。たまに海の底に足跡があったり、北の海？に人面蛸（命名・椎野）を発見したりして驚くことはあっても基本的な地形は似たようなもんだからしばらくすると見飽きちゃう。また世界の全体像も全くわからないからね。本当にあてもなくさ迷わなきゃいけない。

「南の海のカラフルな魚には飽きたから北の厳しい自然に耐える

魚たちでも見て感動しようか」なんてことは毛頭出来ず。魚の地域性っていうのもあるにはあるみたいだけどはっきりしていない。
　技術力は高いんだけど。巨大古代魚のひれがかすんでいる所とかね。

「海」という世界を表現するバランス

　おそらく再現されている環境が「海」という世界の一部分でしかない所がリアリティーの薄さにつながっていると思う。弱肉強食といった生を感じさせるものがなく、魚のアニメーションも数パターンしかなく生き生きしているとは言い難い。海中の潮の流れに影響を受けるものは何もない。無菌室の中の去勢された魚たちを見るようで不気味なんだよな。BPS社のエル・フィッシュというゲームも魚のアニメーションはものすごかったんだけどやっぱりクローン生物みたいな気持ち悪さがあったんだよなあ。何か一つが超リアルっていうのではなく全体がうまくバランスのとれているリアルさがこれから求められていく、グラフィックだけでなくすべてに高い完成度が必要とされる時代になって来たんだろうな。
　今後、もし超高度のシミュレーションが出来たとしたらシナリオなんかなくても環境だけで十分楽しめちゃったりするようになるかもしれない。アクアノートの休日ではまだ「システムを作ってあとはユーザーにおまかせ」と見えちゃう粗さがあるけど、これ系の「環境を与えあとは自由に楽しんで下さい」というゲームの進む先って新しいエンタテイメントの一つのジャンルになりそうな予感はする。それはもはやゲームではなく箱庭の進化型でしかないかもしれないけど面白そうだよね。RAMが小さいというハードの制限の中でどこまで発展していくか注目のジャンルだね。

海中を進む感覚はかなりリアル。技術力を感じる。

　でも気を付けて欲しいのがエンディング。一生だ、終わらないという言葉に流されてゲームを進めてたらいきなりエンディングが始まるんだもの。カルピスのおかわり作ってて見逃すところだったよ。ゲームの目的がはっきり示されていないんだから当然終了条件も教えられてない。そんな中で条件を満たすとエンディングに入るから超とーとつに感じるんだよね。心の準備が出来てない時にくるエンディングっていうのはよして欲しい。

高いセンスとけっこうハマるリリカルなノリ

　色々嫌らしい見方をしてきたけど結構ハマるんだよこのゲーム。自分で作った漁礁に仲良くなった鯨が、マンタが、何となくいつもいてくれるっていうのはいいもんで、例えて言うなら一人で放課後居残りを食らった僕を待っていてくれた友達を見てびっくりして「おお悪りいなあ。ラーメンおごるよ」と照れ隠しに言っちゃうようなリリカルな気分を十分の一は味わえるんだよなこれが。
　何か言いたげに待っている白マッコウ、黒マッコウ、しろながすくじら。つかず離れず泳いでいる彼らが何を言いたかったのか結局わからずじまいだったのが心残りといえば心残り。
　あとこの会社のゲームで特筆すべきはパッケージ、広告のセンスの良さだよね。新世代ハードで新しく入って来たユーザーは今迄と違ってきてるから「内容だけ」良けりゃいいんじゃなくてパッケージまで含めた商品の完成度の高いアートディンクはこれからもっとブレイクしそうだよね。
　最後に一言、あのプレゼントゲームいらないんじゃないの?

プロフィール
椎野竜彦(しいの・たつひこ)
1966年生まれ。某ソフトハウスのゲームプロデューサー。常にゲームボーイを持ち歩くほどのゲーム好き。TK-80からコンピューターを触り始め、PC-8001でスッポリとはまる。現在はマッキントッシュを愛好。

アクアノートの休日
[SLG]
メーカー：アートディンク／機種：プレイステーション／価格：¥6,800

機動戦士ガンダム

加藤サイ九朗

ガンダム+ポリゴン、その組み合わせの妙

PSソフト群の中でトップクラスのセールスを記録中の本作。ポリゴンで形作られたMSたちはゲームに何をもたらしたのか。

初めてゲーム独自の表現を確立

　発売前から雑誌などのプレイステーション期待の新作ランキングにおいて、常に上位にいたソフト『機動戦士ガンダム』。発売後の反響も大きく、現在までの累計本数を考えて見ればゆうに50万本以上は発売されていることになり、これは全プレイステーションユーザーの半数近くがこのゲームをもっていることになる。ジャンルがキャラクターゲームであるということを考えればこれは驚くべきことであり、かつてこれ程のシェアで受け入れられたキャラクターゲームはなかった。

　この現象を考えるに『機動戦士ガンダム』が、プレイステーションで発売するゲームソフトとして企画戦略的に実に優れていたことを意味すると思われる。一つはプレイステーションハードの購買層である世代とアニメーション『機動戦士ガンダム』を支持していた世代がうまくリンクしたということと、もう一つはプレイステーションの売りの部分である3Dポリゴンによるキャラクターの表現にある。それまでのアニメーションを原作としたキャラクターゲームは、同じ2次元表現である以上、色数やそのアニメーションのコマ数、構図の演出などにおいて、原作に追従するしかなかった。それが新世代機の登場により3Dポリゴンという新しいビジュアル表現が可能になり、ゲームは初めて原作を越え、『ゲーム独自の表現』というものが確立されたのではないだろうか。自分が搭乗するガンダムのコクピットの視線でゲームを進めるというのも独自のアプローチであり従来との差別化がなされている。

従来のキャラゲーのレベルを超えた作品。

　だが、ゲーム自体が3Dポリゴンであるということに甘えてしまっているように見受けられ、ゲームシステムの練り込みが不充分でガンダムというパッケージを取り去ればゲームとしての魅力に乏しい。逆に原作のファンやマニアにしてみれば、徹底した『ガンダムごっこ』を遊ぶには、ゲームミュージックが原作と違うことやモビルスーツやシナリオのエピソードなど、原作アニメの要素を再現しきれていない等不満点も数多くあり、少々中途半端なつくりになってしまっていて残念である。しかしながらこの『機動戦士ガンダム』がプレイステーションで登場した意義は大変大きいと思われる。奇しくも、ゲームのジャンルにおいて特殊な部類に入るキャラクターゲームが最も新世代ゲームとして差別化がしやすいジャンルであると言うことなのだろうか。

プロフィール
加藤サイ九朗
（かとうさいくろう）
1968年生まれ。
業務用、コンシューマーゲームを手掛けるゲームデザイナー兼ディレクター。制作の合間に馬鹿物系やダクネスな本で命を削って執筆活動を行なっている。
別名『マルチメディア超常現象の会』会長。

機動戦士ガンダム
［STG］

メーカー：バンダイ／機種：プレイステーション／価格：¥6,800

輝水晶伝説アスタル

加藤サイ九朗

地味ながら秀逸なグラフィックゆえに残念なゲーム性

ファンタジーとは一線を画し童話的な世界を構築し、美しいグラフィックを表現したアスタル。そのゲーム性は…。

美しいグラフィックと残念なゲーム性

現在の所、サターン唯一のオードソックスな横スクロールアクションゲーム『輝水晶伝説アスタル』。

このゲームは既存のドットキャラクターを使用し、他のポリゴンや実写取り込みを使用したサターンのゲームのなかで比較的地味な印象をうける存在ではあるが、雑誌等に掲載されたその美しい画面をみて購入したものも少なくない。このゲームはストーリー性を重視し、その背景となる世界観の構築に通常のアクションゲームの域を超えた時間と労力がかかっている。ゲームの画面を見ても世界観が統一されたキャラクターやグラフィックを見ているとさながら美しい絵本を見ているようだ。これはこのゲームに対してゲームデザイナーがアニメーション並に徹底した画面設定をしたものであると推測される。おそらくゲーム画面に出て来ない陰の設定も数多くあるのだろう。また、たずさわったスタッフにもこだわりが感じられる。

中間色をうまく使った画面は非常に美しい。

例えば背景にしても通常の2Dのゲームのような直接ドットを打ったものではなく、おそらくわざわざフルグラで描いてそれを画像取り込みし、絵画のような色彩豊かな画面にしたものであるし、パレットアニメーションやBGアニメーションを複雑に組み合わせて作った水面のパターン、拡大縮小回転機能を違和感なく画面の中に取り込んだ渦を巻く雲や雲海の表現。キャラクターのアニメーションパターンでなく、プログラム的に処理した流れる風や光の演出などをみても、一見見落とされがちの画面の隅々の演出にもこまやかな配慮がなされている。これらはたしかにハード機能を使いこなした部分もあるが、むしろ既存のテクニックの延長線上にあり安易にハードの機能に溺れず、あえて面倒で職人的な作り込みをした作り手の水準の高さを評価すべきであろう。

ただ、残念なことに肝心の『ゲーム』の部分の作りが単調になってしまっている。操作系は既存のアクションゲームの域をでていないし、オプションの鳥や唯一特徴的な自機のアクションであるブレス攻撃にしても飛び道具程の効果や汎用性がないので使わなければならないような局面以外では役に立たない。敵のキャラクターも特徴的で面白いアイディアの割には動きが単調で自機の遊び方にバリエーションがもてず物語とゲームがうまく結び付いていないなど、画面演出が素晴らしいだけにゲーム性の面での作り込みの甘さが大変惜しいゲームである。

プロフィール
加藤サイ九朗
（かとうさいくろう）
1968年生まれ。
業務用、コンシューマーゲームを手掛けるゲームデザイナー兼ディレクター。制作の合間に馬鹿物系やダクネスな本で命を削って執筆活動を行なっている。別名「マルチメディア超常現象の会」会長。

輝水晶伝説アスタル
[ACG]
メーカー：セガ／機種：サターン／価格：¥5,800

スペック主導ではない、ゲーム本来の楽しさの追求

遊ばせられるのではなく、道具として遊ぶゲーム。ゲーム性と自由度の高さにこだわった作りに、スペック主導のゲームにはない、ゲーム本来の楽しさが宿る。

一見地味だが良質な対戦アクションゲーム

3DOという一見地味なハードのソフトながら、優れたゲーム性を持つ対戦アクション。『リターンファイアー』はそうした形容が良く似合うゲームだ。制作はアメリカのサイレントソフトウェア。画面いっぱいにアメゲーの香りが漂ってくる作りとなっている。

ゲームの目的は単純明快。ヘリ、戦車、装甲車、ジープというそれぞれ異なった特性を持つユニットを操りながら、敵陣の奥深くに隠されている敵の旗を捜しだし、無事自軍の基地まで持ち帰れば1面クリア。いってしまえば運動会の棒倒し、はたまたサバイバルゲームか軍人将棋といったところだ。対戦の場合はお互いが敵同士になり、相手よりも早く旗を見つけて持ち帰れば勝ちとなる。

そして何より、このゲームの神髄はこの対戦プレイ時にある。実際、COM戦と対戦では同じ名前でもまったく違うゲームになると言ってよい。

一人プレイ時では、COM軍が自軍の旗を奪いに来ることはない。そのため、ゲームの目的は要塞化された敵陣地を攻略することに終始する。防御を固める必要もない。ゲームの目的が単純で、展開が非常に直線的なのだ。

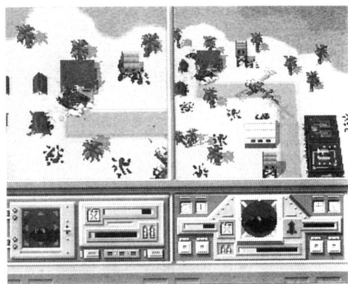
ところが対戦では、どちらが先に相手の旗を持ち帰るかという、相手との競争が主目的になる。しかも、ただ「競争」するだけではなく、相手を「妨害」できる点がゲームの面白さを何倍にも膨らませている。対戦時ならではの地雷の敷設や、ユニットどうしの直接攻撃。敵陣の攻撃だけでなく、相手の妨害や自陣の防衛もできるわけだ。その結果、敵の足を引っ張りつつも自分は前に進みたい。だが妨害にばかりかまけていると、自分の探索がおろそかになるという展開が歯がゆく、また楽しい。まさにバックギャモンなどの、良くできたボードゲームをプレイしているかのようだ。

加えて、『リターンファイアー』では、敵の旗を取る以外にも勝利への道が残されている。旗を奪取できるのは4種類のユニットの中でもジープだけなので、地雷をまくなり待ち伏せなりで、相手のジープをすべて破壊してしまえば、実質的勝利か引き分けに持ち込めるのだ。そのためゲーム展開に圧倒的な差がついても、最後の大ドンデン返しに希望を託せることに

気づかされる。ゲームの進め方としては邪道だが、遊んでいるうちにユーザーが新しい遊び方を発見できる点には感心させられた。

また、ゲームの展開が非常に多彩な点も評価したい。自軍の旗や敵基地の周辺に地雷をばらまくなどは序の口だ。橋を落として相手の進行ルートを変えたり、邪魔な建物を壊して進行ルートを作ったりと、戦術に個性が現れる。当然マップ上のすべての建物が破壊可能。建物を壊して破壊王になるだけでも楽しい。

自由度をウリにするゲームは数少ない

つまるところ、『リターンファイアー』の魅力はその自由度の高さにある。世間には星の数ほどゲームがあるが、自由な展開が楽しめるゲームよりも、遊び方が限定されてしまうゲームの方が多い。例えばシューティングゲーム。敵を破壊する以外の楽しさは見い出しにくい。RPGにしても、キャラの成長に自由度を持たせているものもあるが、ゲーム内容は決まったストーリーを追いかけて行くことに終始しがちだ。中には自由度の高い作品もあるが、遊び方が、デザイナーの提示した枠の中に留まりがちになるゲームが多い。こうした自由度の高い作品が少ないのは、プレイヤーがどんな行動を取ろうともゲーム性が崩れないような、しっかりしたゲームの枠組みを作り上げることが、簡単なようで意外と難しいからだろう。

『リターンファイアー』は、その枠組みがしっかりとできている為に、ユーザーが枠組みを応用するような遊び方も可能になる（橋落としなどはその好例だろう）。簡単なルールで奥の深いゲーム性というのはゲームの理想だが、まさにこのゲームはその本質をうまくとらえている。

戦術に人柄が現れる自由度の高さが魅力。

しかも、戦争モノという一見マニアックな題材を選びながら、まったくマニアックでない、純粋に戦争ゴッコに徹したゲームの作りに好感がもてる。日本で戦争モノのゲームを作ると、得てして兵器のグラフィックやディティールにこだわり、ゲームの本質を見失いがちになることが多い。だが、『リターンファイアー』のデザイナーは、そうした要素を一切排除している。敵味方のユニットの区別はなく、わずかに色が違うのみ。これは、そのゲームで何を遊ばせたいかをデザイナーがしっかりと把握しているからだろう。それはデータがリアルな戦争SLGではなく、誰もが楽しめる戦争ゴッコの再現だ。そのためヘリや戦車といったユニットは記号としての意味しか持たず、BGMは有名クラシックを使ってエンタテインメントに徹している。そのため、このゲームを遊んだ人は誰でも、子供の頃にミニカーをぶつけて遊んだような、純粋な遊びの楽しさを再体験できるだろう。

スペック主導ではなくデザイナー主導の魅力

3DOという新世代機のゲームにもかかわらず、新世代機らしさもほとんど感じられない。ウリの拡大縮小や実写取り込みも、SFCでやってできないことはないレベルだ。CDの生音によるBGMもゲーム性に深く関わる部分ではない。しかし、このゲームにはそうしたスペック主導でゲームを作ることのナンセンスさ、純粋に自分達が作りたいゲームを作ることの楽しさがにじみでている。

まさにデザイナー主導で作られた良質なゲーム。日本での販売元のスタジオ3DOによると、米英でも発売され好評を博しているという。こうしたゲームが何の前触れもなく登場し、またヒットしてしまうところに、ボードゲームを始めとした遊びの伝統が長い欧米の、ゲームに対する懐の深さを感じてしまうのだ。

（編集部）

リターンファイアー [ACG]	メーカー：スタジオ3DO／機種：3DO／価格：¥6,800

PHIL SOMA
フィロソマ

フィロソマは『映画』を『ゲーム』できたのか

広尾遊戯

「映画をゲームする」。このコピーに代表されるようにフィロソマはヴィジュアルデモ中心の新タイプのSTGだ。そのコピーの示すとおり、はたして新しい何かを確立できたのか。

つくり込みの甘さと「遊び」の部分

コンシューマオリジナル作品は、インカムの拘束を受けないため、ゲームに対するアプローチの選択に自由度が高い反面、メディアや店頭デモ等でのアピール性の強さが求められる。その様な市場にあってプレイステーション初のオリジナルシューティングゲームとなれば、当然新世代的付加価値が重要になる。多くのベーシックなスタイルのゲームはそれをオープニングやゲーム間のムービーデモの形で答えを出しているが、『フィロソマ』も例外ではない。前評判通りデモ映像や背景のポリゴンテクスチャーによるスクロール演出等のクオリティは高く、新世代機ソフトとして他に見劣りのしないレベルのものになっている。プレイヤーの感情移入を目的としたデモとゲーム画面のクロスフェードの実践なども試みとしては新鮮だ。しかしこのゲームには他に評価できるところが少ない。それは主にゲームとして、遊びの部分に於けるつくり込みが極端に甘いことに起因している。未調整と言っても過言ではない。しかもマシンの能力を生かした映像の良さが皮肉にもこのことを際立たせてしまっている。新世代であることにこだわるあまり、ゲームであることを捨ててしまったようにさえ感じる。

視点切替複合スクロールの必然性

『フィロソマ』が採用しているシューティングスタイルはステージごとに切り替わる、縦、横、3Dスクロール共存の複合タイプだ。さらにそれぞれのスクロールタイプにも手前、奥、見下ろし、見上げ等、その独自の視点バリエーションがあり、一元的な視点、スクロールのオーソドックスなスタイルからの脱却を試みようとしている。これは、このゲームのもう一つの大きな特徴だが、スクロール方向のバリエーションはともかく、PHASE1（1面）の縦スクロールシーンやPHASE2（2面）の横スクロールシーン等で採用されている視点バリエーションの切り替えに何の意味があるだろうか。スタンダードな見下ろし視点を見上げてしまったがためにキャラクターが逆光になり表示として不明瞭になること、横スクロールゲーム画面の一部を拡大し、局地的な視点の巨大な自機で弾避けさせられることにゲームとしての必然性は皆無だ。オーソドックスであることを否定し、その答として視点

に着目するなら『パンツァードラグーン』の様にある程度ゲーム性に密着した次元でのアプローチこそが望ましいのではないか。ビジュアル効果としてもマイナスなこれらのシーンは、このゲームのシチュエーション先行型の発想が空回りに終わっていることを象徴づける。

STGの基本である「撃つ、壊す、避ける」の重要性

さらに各スクロールシーンについては、固有のスタイルに於ける練り込み以前にゲームとしての体裁に問題がある。シューティングの快感とは非常にシンプルな要素の響き合いにより生まれる。それは主に「撃つ、壊す、避ける」の3つで、そのどれもが非常に重要なゲームの核になり、それぞれにある程度基本的なセオリーが存在する。『フィロソマ』ではこれらをどの様に捉え展開しているか。まず自機の表示についてだが、縦、横スクロールシーンでの自機は、後方に長く伸びるバーニア（注1）の存在により非常に縦長、横長な表示となっている。バーニアに当り判定はないのだが、その描写サイズとアニメーションのさせかたにより、プレイヤーがゲーム中自機として識別してしまってもおかしくないものとなっている。このことは「避ける」という点に於いてかなりマイナスになる。バーニアのアニメーションはバーニアの噴射している絵とそうでない絵を交互に表示してちらつかせ、半透明の様に見せることで自機本体との差別化をはかるのがセオリーである。またアクセサリーとしての本文をわきまえてサイズも必要最小にすることが多い。

3D視点画面。複合スタイルの必然性は…。

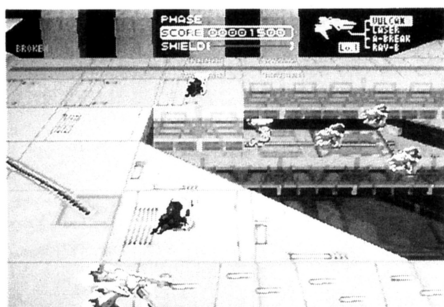
次に敵キャラクターについてだが、このゲームの特に横スクロールシーンでのザコキャラは、表示されてから自機のショットが当たる様になるまでに演出上のタイムラグがあり、さらにキャラによっては残骸や爆発パターンがしつこく残る上に高速でトリッキーな行動アルゴリズム（注2）が組まれている。識別が難解なキャラが、ノーマルな出現・爆発パターンのキャラと同時配置されるので表示が渾然一体となり訳がわからなくなる。この様な場合の打開策としては、破壊後に残る残骸の点滅表示、爆発アニメーションのスピード、フレーム数、グラフィックの再検討、配置、アルゴリズムの再考慮等、調整に関るものが多い。

ボスにショットを撃ち込んだ際のリアクションの希薄さにも問題がある。シューティングゲームでは1発で壊せない敵にショットを撃ち込んだ際、ダメージサインとしてキャラクターパレットのフラッシュと効果音の挿入を行う。時にはそれがアニメーションや行動パターンによるサインとの併用にまで及ぶが、『フィロソマ』のボスキャラの大半はこれらのサインが非常に希薄なため攻撃を与えている実感が薄く、「撃つ、壊す」のもたらす快感を損なっている。これは特にラスボスにおいて顕著であり、そのことがオールステージクリア後の達成感のなさにつながっている。この様なセオリーをあえて外すことでゲーム的画面から映画的映像への転身を計ったのか。

キャラクター配置による「おもしろさ」の響き合い

シューティングゲームはキャラクター配置一つで大きく様変わりする。それは先の『響き合い』を具体的なゲーム進行の中で実践するものであり、この如何によってはいくら本要素がしっかりと作られていても快感として響き合わなくなる。配置とアルゴリズムの妙が生み出す画面の美しさは時としてそのグラフィックを超え、プレイヤーを魅了する。システムと素材を考慮し、ゲーム的意図を前提

（注1）
ジェットエンジンのノズル部分。
本文中では、ノズルからでているバックファイヤーの意味。

（注2）
キャラクターの動きを決めるプログラムパターン。

にそれらをテンポよく繋ぎ合わせ、『ノリ』を生み出す。配置とはこれを目的とした作業に他ならない。ところが『フィロソマ』のキャラクター配置は映像演出のための表示、または背景の付けたし的表示に終わってしまっている場合が多く、単調でかなり間延びしている。PHASE1縦スクロールシーンの無作為に散在する隕石、ゲーム前半の横スクロールシーンに見られる演出上の、または意味不明のキャラクターブランク、PHASE3高速縦スクロールシーンの地形判定をほとんど無視した敵の出現等、気になる具体例は前半面に多く見られる。後半、粗削りながらも唯一ノリを感じさせたのがPHASE4横スクロールシーン(洞窟ステージ)だ。画面の左右から這うようにして現れる『ヒルドラ』と名の付くエイリアン、これが他のキャラクターと調和しつつプレイヤーに前後の撃ち分けを強いる。ゲームの中で唯一ウエポンセレクトの意味が感じられた場面であり、配置の妙がゲーム性に反映されている。そこには紛れもなく横スクロールシューティングとしての『ノリ』が存在し、プレイヤーの技術がゲームの中で様々なドラマを生む。シーン全体を通して見ても、序盤の演出的配置から後半の激戦区までの流れにテンポがあり、なかだるみがない。しかしこのステージはビジュアル的に旧来のマシンで十分表示可能である。

クォータービュー視点画面。慣れるのが大変。

新世代へのアプローチの方法が今後の課題

　スタイルバリエーションの多彩さをウリにしつつ新世代的展開を狙うなら、例えば各PHASEにおいて『映像演出』と『ベーシックスタイル』を完全に二分して捉え、それぞれの特性が生かせるアプローチのみで独自に展開、構成するという方法がある。映像演出シーンのアイデアとしては、3Dポリゴン背景の地形判定のみで障害レース的なゲームを作るとか、やはり3Dモデリングされたキャラクターでガンシューテイングをさせる等、緻密さよりも豪快さを前面に出した内容でビジュアルをフル活用し、それにオーソドックスな『遊べる』シーンをプラスする。この様な試みはかつて『メタルブラック』や『オーライル』で採られたことがあり、どちらのゲームもちぐはぐな印象はなく、作品としてのまとまりとゲーム的必然性が感じられた。

　『フィロソマ』の各種問題点は開発におけるプライオリティーが表層的な映像、演出最優先であるがゆえの成り行きであると考えられる。それは広告等でうたわれている『映画をゲームする』というコピーからも伺え、そしておそらくこれは開発において一貫して貫かれたスタンスであったのではないだろうか。ムービーだけをチョイスできるモードが標準装備されていることもそれを物語っている。

　このようなゲームに対してビジュアル尊重型の新世代的解釈をするソフトは、この『フィロソマ』に限ったことではないが、ゲームが遊びであることを本質と捉えるならばこの様な傾向のソフトの氾濫は歓迎すべきではない。作品として主張を持つことは大事だが、それをゲームに昇華させることができなければ本末転倒と言わざるをえない。しかし『面白い』だけでは商品にならないことや、これが『新世代ならではのアプローチ』であるのも事実で、そのあたりを今後どう捉えて展開していくかが新世代的ソフトの開発ポイントになるのではないか。

プロフィール
広尾遊戯(ひろお ゆうぎ)
1966年生まれ。某ゲームメーカーの古株グラフィックデザイナー。ゲームは遊ぶのも創るのも好き。最近、パーソナルなゲーム制作に新たなる地平を発見する。無類のTechnoジャンキー。

フィロソマ
[STG]

メーカー：ソニー・コンピューターエンタテインメント／機種：プレイステーション／価格：5,800円

任天堂、田中宏和氏インタビュー

ゲーム音楽は「場所」の音楽

音の面でも飛躍的に向上した新世代機。はたしてゲーム音楽はどのような変貌をとげるのだろう。「マザー」シリーズで個性的な音楽を展開されている任天堂の田中宏和氏に、ゲーム音楽観を聞いてみた。

ゲーム音楽に対して自分なりに考えていることは、まずプレイヤー一人一人がゲームをプレイしていて、頭の中にはすでに無意識に思い思いの音楽を持っていると思うんです。そのみんなの持っているものを具体化することだと思っています。

例えば「場所」を特徴づけることに音楽を使うことで「別の場所に来た」ことを強調することに近い感覚があると思うんですよ。実際に旅行に行って、例えば川を見たときに、川のせせらぎの音を聞くことで川に来たことを実感できるのと似ていると思うんです。そうした意味でいえば、ゲーム音楽は「場所」の音楽だと考えてます。

ゲーム音楽の音が良くなった時、一般の人はゲーム機のスペックの数とかを問題にすると思うんだけど、例えばFCの時は3音でSFCでは8音ですよとか、実はそういったことはあまり意味がなくて、その時その時どういう曲や音をどう使うかといったアイディアが重要だと思います。

ピアノの曲だったら、まず曲自体の構造の良さがあって、FCの音源でも和音の積み重ね方でピアノらしく聞かせることもできるんです。

そういった意味で『スヌーピーコンサート』に関して思ったのは、まず世界観がしっかりしていてゲームの質が高かったので、音楽を盛りたててくれたと思ってます。やはり、音楽だけでなんとかしてやろうというのは格好良くないですから。

ゲーム音楽は途中段階と言ったら変だけど、まだサンプリングがリアルであるとかないとかそういったレベルの問題になっていると思います。そういうことにポイントを置いて音作りをしていくのは、やっぱりまぬけな気がするんです。

ハードの性能とか個人の作曲能力とか、そういったことが問題にされない「ゲームあってのゲーム音楽」があえて言うなら信条ですね。

プロフィール

田中宏和(たなか・ひろかず)任天堂(株)。FC「メトロイド」(ディスク版)、「マザー」、SFC「マザー2」で音全体のディレクション、作曲を担当。

ゲーム紹介

「スヌーピーコンサート」
スヌーピーが4人の仲間達のために活躍する、原作の世界を見事に生かしたアクションゲーム。このゲームを詳しく知りたくなった人は、P.106の「ソフト批評」のコーナーを御参照下さい。

効果音も楽しい作りで、ゲームにマッチしている

スヌーピーコンサート
[ACG]

メーカー：三井不動産／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,800

「新世代」という言葉がウソにならない新感覚3DRPG

フルポリゴンで表現された「KING'S FIELDⅡ」の世界はリアルそのもの。一家に一ダンジョン時代がやってきた。

3DRPGとポリゴンの理想的な結合

ファンタジーRPGとしてはPS初のソフトとなる「KING'S FIELD」（以下KFⅠ）は、1981年に発表されたウィザードリィの流れを汲む3DRPGである。続編である「KING'S FIELDⅡ」（以下KFⅡ）は、基本的な部分は前作を継承、「走る」というシステムの導入などにより、前作よりスピーディな展開を可能にし、さらにテクスチャーの表現力も向上、より現実感にあふれる迷宮やモンスターを見せてくれた。

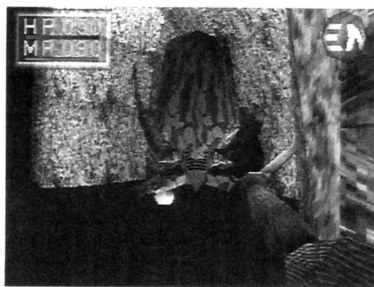
3DRPGは、地下迷宮や塔といった場所を舞台に、モンスターやトラップといった障害を乗り越えて最終目的である敵の首領や宝を捜し出すというのが一般的な形である。KFシリーズも同様の形をとっており、KFⅠはモンスターの巣食う王家の墓所、KFⅡでは邪教徒やモンスターの巣窟となった島の迷宮を舞台にゲームは進行する。ポリゴンを使った立体表現を得意とする新世代機と3DRPGとの結合はどういう結果をもたらしたのだろうか。

まず何より大きく変わったのは、自分が実際に迷宮にいるような錯覚をしてしまうほど現実感が増したことだろう。例えば主人公を前に進ませようとする。プレイヤーが対応するキーを押すと、押した分だけ景色がなめらかに後方に流れる。生身の感覚に近い3D視点も作用し、ポリゴン以前の作品とは格段に違う臨場感、緊張感をプレイヤーに与えてくれる。ポリゴンが生み出すのは、そういったプレイヤーの感覚に直接リンクした操作感だけではない。映像としての美しさ、リアルさという点ではまだまだ改善の余地があるポリゴンだが、こと立体感という点では他の表現方法を大きくリードしている。モンスターの動きの立体感など、やはりポリゴンでなければ表現できなかったことも多い。しかし何もこれはKFシリーズだけに限った話ではない。これまでに発表されているタイトルの中にもポリゴン3Dものは多数あり、これまでに述べたようなことを表現している作品もたくさんある。そういった作品のなかで、KFシリーズが独自の地位を築いているのには訳がある。

ポリゴンを使った、他とはひと味違う演出の数々

一つはファンタジーRPGという形式にあるだろう。KFシリーズには当然ミサイルや銃といったものは登場しない。弓矢や魔法といった飛び道具は登場するものの、やはり戦闘の中心になるのは、剣などを使った肉弾戦になる。この場合、自分も敵も相手に接近し

なければ攻撃することができない。反撃を覚悟しながら敵に突撃する緊張感は、なるべく遠くから、それも攻撃を受ける前に相手を倒すのが戦闘の基本になる3Dシューティングでは味わえない感覚だ。また接近戦主体というスタイルはポリゴンで表現されたモンスターの動きをじっくり見ることができるという副産物をも生んでいる。自分に向かって剣が振りおろされたり、植物モンスターの頭部がばっと開き主人公の頭めがけて襲いかかってくるといった恐怖感を起こさせるシーンだけでなく、ガイコツのモンスターが、外れてしまった自分の頭をはめ直すというコミカルなシーンさえも目の当たりにすることができる。そしてそれは戦闘の迫力を増す効果をも持っている。

　もう一つには高さをうまく使ったダンジョン構成をしている点にある。KFシリーズの通路の広さや天井の高さは一定ではない。主人公の背の3、4倍もあるような天井の高い場所があると思えば、逆に天井が低くて狭いところもある。天井の高さが一定な他の3Dダンジョンものに慣れた目には、KFシリーズのダンジョンはかなり新鮮に映る。そういった高さの演出は見た目の自然さを生むだけにとどまらない。天井が低く狭い通路を歩いて行くと急に天井の高いところに出る。解放感と共に、どこか新しい場所に着いたのでは、また、何か意味のある場所なのではとプレイヤーに感じさせる。

前作よりさらに迫力を増したモンスターたち

「KFⅡ」が見せてくれる新しいゲーム世界

特にKFⅡの場合、すべてのエリアを階段や橋、縦穴でつなげることで、より立体感があり、それ故複雑なダンジョンを表現している。これによってプレイヤーに高さを体感させることができるようになった。ゲームを進めていくと釣橋を渡らなければならない場面に遭遇する。操作ミスや敵の襲撃などで一度はそこから落ちてしまうのだが、つぎにそこを渡るときには実際自分がその橋を渡っているような緊張感を感じてしまう。またKFⅡの高さは「落ちる＝死」というように単純に設定されていない。主人公のHPに応じて飛び降りることができる高さが設定されているのだ。このことを利用して途中の道のりを短縮できたり、レベルが上がってある程度HPが増えないと飛び降りることができない場所に重要なアイテムが隠されていたりという仕掛けがされていたりする。シチュエーションを楽しむという要素が強い3DRPGにおいて、高さという要素を積極的に取り入れてダンジョンの現実感を増したことで、プレイへの没入度はかなり上がった。そしてそれが他の3DダンジョンものとKFシリーズを差別化する大きな要素の一つになっている。

　立体的でリアルなダンジョンや緊張感にあふれる迫力のある戦闘という形で、ポリゴンをゲームに生かしているところがKFⅡは素晴らしい。ポリゴンをただ使うだけでなく、ポリゴンで何を表現できるのかがしっかり把握されていてこその結果だろう。そしてこのような姿勢は新世代機、旧世代機を問わず、面白いゲームを作る上で絶対に必要な姿勢であることを忘れてはいけない。

（編集部）

KING'S FIELDⅡ [RPG]
メーカー：フロム・ソフトウェア／機種：プレイステーション／価格：¥6,300

デジタルピンボール
ラストグラディエーターズ

毛利公信

ピンボールゲームの最高峰は理想を追求できたのか

ハードロックと大人のセンスの香る、TVピンボールゲームの最高峰『ラストグラディエーターズ』は、ピンボールの理想になりえたか。

TVピンボールゲームの最高峰

家庭用のマシンでピンボールを扱ったものは、ここ最低でも年に1作は登場している。ファミコンの頃から'92年頃までは本当に球を打ち返してターゲットに当てるだけの作品ばかりだった。当然、ボーナス倍率アップ、スキルショットなどといった本物のピンボールにある要素など全くなく、ボールの動きもどこか違うように感じた。しかし'93年に発売された「スーパーピンボール　ビハインド・ザ・マスク」では今までのピンボールを題材にしたテレビゲームにはない独特の世界観と、本物のピンボールにあるような要素を数多く採用したことで、一部のピンボールマニアに大きな反響を呼んだ。'95年には続編にあたる「スーパーピンボールⅡ　ザ・アメージングオデッセイ」が発売され、前作同様に好評を得た。しかし、マルチボールの時に処理が遅くなる（Ⅱでは改善された）ボール同士の当たり判定がない、マルチボールといっても出てくるボールは2つだけ……といった問題点があった。これらの問題はスーパーファミコンの性能上、改善できないものだった。

今回、サターンで発売された「デジタルピンボール　ラストグラディエーターズ」では、スーパーピンボールⅠ・Ⅱにあった問題点をすべてクリアしている。マルチボールでは最大6個までボールが出現、当然マルチボール中に処理が遅くなることなどなく、ボール同士の当たり判定もある。本物のピンボールに見受けられるような要素も数多くあり、「ここにボールを通せばいいことがありますよ」と言わんばかりに出現するフキダシみたいなモノもプレイヤーを飽きさせないように配慮されていると思う（人によっては目ざわりだという意見もあるが……）。現在世に出回っている家庭用ゲーム機で遊べるピンボールゲームの中では一番のデキであるが、細かい部分でいくつかの問題点が見受けられた。

本当に「リアル」を追求できたのか

まず、ボールの動き。これは私がこのゲームに接したときの第一印象だったが、ボールが下の方に落ちてくるときの動きは本物に近い動きをするのだが、フリッパーでボールを打ったときだけは、まるでピンポンの球を打ったかの如く一瞬にして弾き飛ばされるのだ。本物のピンボールでも、ボールをうまくジャストミートすればものすごい勢いで弾き飛ばされる場合もあるが、このゲームの場合はほとんど適当にボールを打っていても軽々と弾き飛んでいく。普段ゲームセンターでピンボールをやら

ない人から見ればどうでもいいことのように見えるが、本物のピンボールをやりこんでいるプレイヤーから見ると、金属で造られたボールの重量感が、どうも中途半端な感触を受けてしまうと思う。ボールの動きだけに関しては前作のスーパーピンボールⅡの方が本物に近いような気がする。

　次に気になった問題点はボールが突起物上に引っ掛かって止まってしまうケースが多く見受けられた点。本物のピンボールでもボールが引っ掛かることはたまにあるのだが、このゲームの中でも本物同様ボールが引っ掛かることがある。特にグラディエーター（4種類あるピンボールマシンの中で一番最初に選べるマシン）ではトップレーンの仕切りの部分にボールが引っ掛かってしまうという現象をかなり多く見た。ボールが引っ掛かってしまう毎にいちいち台を揺らさなければならないのは非常に面倒くさい上に、ゲームのテンポを乱してしまう。1～2年前から一部のメーカーから発売された本物のピンボールマシンにはボールがどこかに引っ掛かった場合、プレイヤーが何もしなければすべての可動物（バンパーやスリングショットなどといったボールを弾くためにある部分）が一斉に動きだして引っ掛かったボールを再び動かしてくれるようになっているが、それらの部品が動き回ってもボールが動かない場合もある。そんな場合は結局、台を揺らさなくてはならないワケで、いくら揺らしてもボールが動かず、強く揺らしてボールが動いたのと同時にTILTになってしまった経験を持つ私から言わせてもらえば、いくらこのゲームが本物指向のデジタルピンボールゲームとはいえ、こんなトコロまでは真似してほしくなかった。ピンボール台を設計する際に、ボールが引っ掛からないように工夫してほしかったと思う。

フキ出し風の指示が初心者にも解りやすい。

現実不可能な理想のピンボールゲームを

　このゲームには4つのピンボール台があるが、4つともテーマが似通っている点も気になった。4つのうち3つが西洋風で、のこり1つが東洋風という区別はされているが、すべての台に共通しているのは、おどろおどろしい（ホラー的な）感じを持っているという点である。4つともテーマが似通っていると何だか早く飽きてしまうのではないだろうか。できれば4種類とも明らかに違うテーマをもったものをつくってほしかった。

　演出面では電光掲示板に描かれるグラフィックが前作以上に緻密になり、いい味を出している。特にグラディエーターではアントニオ猪木風の男や、ドラゴンショーダウンでは三船敏朗風の将軍が出てきたときには思わず笑ってしまった。個人的にはドラゴンショーダウンに出てくる日本人の顔つきが良く表現されていると思う。ただ、欲を言えば本物のピンボール同様、1色しか出ない電光掲示板ではなく、カラーの掲示板でやっても良かったのではないかとおもう。本物のピンボールの電光掲示板も将来的にはカラーの掲示板が登場するだろうし、せめてテレビゲームの中では、ほんの一部だけでも未来的趣向があってもよいのではないだろうか。

　このゲームもそこそこ売れているようで、今後評判が高くなれば次回作も出てくると思われる。もし次回作が発売されるのであれば、本物のピンボールデザイナーがうらやましがるような、テレビゲームでなければ出来ないような仕掛けを持ったピンボールゲームをつくってほしい。

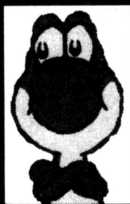
プロフィール
毛利公信（もうり・きみのぶ）
1966年生まれ。フリーライター。週刊ファミコン通信の「名人新聞」でお馴染み。ピンボールには一家言あり。最近、ゲーセンに新作のピンボールマシンを見かけないので寂しい日々を送る。

デジタルピンボール ～ラストグラディエータース～
［TBG］
メーカー：カゼ／機種：サターン／価格：¥5,800

Terra's
寺田克也の DOUBLE RING OUT! VOL4 スーダラゲームヒヒョー
もうゲームなんかやめたんだもーん
大人になったからね.
ゲームはやめだ
あー
次世代ゲームって?
そんなのどーでもいーじゃん
フー
←ホントは吸わない
シュ
サル
あーさてゲームの世界は日清月報でェー
ホントに次から次へとおー
えー
三昧
あ
サル
Mac
ジャガー
PCエンジン
スーファミ
PS
サターン
メガドライブ
リンクス
GB
シーーン…
だれもいない広いところにでたと思ったら...イキナリ!
ヘゴマンギャギガ
なにいってんのかわからんがとにかくコワイ.
と大音声でボスがでてくるのさ
べどーがとびでましたっす.
ジャガーでもでてるどっ!!
「DOOM」といえば「ウルフェンシュタイン3D」だが.
これのスーファミ版は一わかったたな
ガーーーーア
↑こんなヤツができたら↓こうだ
なにもそこまで
オーイ
しかしっ
DOOM2!
スッゲーー!
今Mac版にハマっているのだがスゲーー!!
ウオオオオ!
↑コレ主人公.
もー血まみれっ

新世代ゲームの葛藤
最近オモシロイゲームがへったなー
いやオヤジになっただけかて!!
フー
でつくるゲームのほとんどがパターン化してるもんな・自家中毒ってゆーか、
やっぱり誰も見たことのない世界を見せるゲーム…
そんなものがあればあればー
ありとあらゆる機種のゲームが同時に同じゲーム世界でできるハードがあれば!
「ネオウルトラスーパーメガPCファミリーサターンプレイリンク3DエンジンドライブギアボーイG4」
ア■ラとミ×××ーが戦いっ!!
DOOMでマ■オが人を殺しまくり!!!
とおりゃあ
脱衣マージャンでチュ■リーをヌギぬがす!
神宮■三郎が信長と戦!!
ポピュラスの中でリッ××ーサーが人をひき殺す!!!
ウキャ
ヌガマグゴギャマ
ビクッ
なんか殺してばっかりだね・クスクス
そーゆーのあったらイイねー
END

マリオシリーズ最新作 その実力はいかに!?

世界中で大ヒットし、ハリウッドで劇場映画にもなったスーパーマリオシリーズ。その最新作であり、シリーズ中最も異彩を放っているのがこの「ヨッシーアイランド」だ。このゲームでシリーズも第5弾に突入したが、毎回高いクオリティで、プレイヤーも安心して遊べるゲームとして、もはやブランド化している。続々と新世代ハードが登場し、目新しい映像表現のゲームが登場するなかで、スーパーファミコンのハードスペックでは若干見劣りがしてくるのではないかという懸念も吹き飛ばすかのように、このゲームは素晴らしい出来栄えであり、新世代機に興味が向きつつあるユーザーに対して、一種のカンフル剤になっているのではないだろうか。

このゲームは今までのシリーズに比べかなりの差別化がなされている。ゲームの主役である自機はマリオから今までオプション的扱いだったヨッシーに代わり、その操作からゲームシステムまで新しくなっている。産まれたばかりの赤ちゃんマリオを敵から守りつつ、無事に目的地まで届けることがこのゲームの目的だ。今までのスーパーマリオシリーズのように自機がただ目的地に向かって突き進むのではなく『赤ちゃんマリオを守りながら進む』というファクターが、このゲームを新しく特徴的なものにしている。このシチュエーションがあの手書き風のタッチで暖かみのあるグラフィックと上手くマッチしていて、何か母性的な雰囲気さえ漂い、アクションゲームの得意でない女性など、幅広いユーザー層にアピールしている。スーパーファミコンのハードスペックを生かしたこのゲームの印象は、新世代機の2Dゲームと比べても少しも劣るものではない。

マリオからヨッシーへ 素晴らしい操作性

実際のところスーパーファミコンのV-RAM（グラフィック面）の容量など、新世代機のスペックに比べれば相当限られている。確かにこのゲームも純粋にスーパーファミコンのスペックのみで作られたものではなく、スターフォックス等のポリゴンゲームに多く使われたカスタムチップ『スーパーFX』を使っている。だが、あくまで『どのように見せるか』ではなく『どのように遊ばせるか』という作り方に徹している。それがゲームキャラクターの演出において重要であるということを、ヨッシーの動作の豊富なバリエーションは表している。基本的なプレイヤーの操作は、ジャンプと舌を出すこと、タマゴを投げることの3つだが、それらの動作パターンを

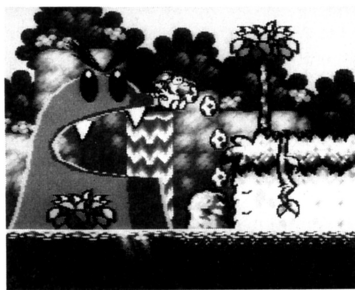
操作性に無理なく応用して、ヨッシーは実に多彩なアクションをやってのける。ジャンプボタンを押しっぱなしにしていれば空中でバタバタと踏ん張り浮いてるし、ジャンプ中に下キーを入れればヒップドロップになる。敵キャラ以外にも舌を使って口に入れたものによっていろいろなものを吐き出すことや、モグラ、ヘリコプターにモーフィングするなど、趣向の凝らされたマップにそれぞれ対処するヨッシーの動作に、『こんなこともできるのか』と何度も驚かされる。作り手の『これらの操作でどれだけの遊びが考えられるだろう』という努力が感じられる（余談だが、口に入れた敵をタマゴに変えるとき、下キーを入れるという操作がタマゴを産むのに踏ん張っている感覚と実にマッチしていて、改めてその操作性の素晴らしさに感心した）。また場面場面でのキャラクター性豊かなリアクション、柔らかいスポンジの様な天井に頭を突っ込ませ、足をバタバタさせたときの表現、ワタボーに接触しフラフラになったときの表現など、ヨッシーの『演技』のなんと多彩なことか。敵キャラクターにしても、今までのスーパーマリオシリーズのキャラクターを流用しつつ新しくアイディアに富んだキャラクターも登場し、3〜4コマの乏しいアニメーションパターンしかなくともその使われ方の上手さで、なんともいえないかわいらしさを表現している。新世代機ゲームに見られるような、遊んでいるプレイヤーが到底目には入らない所にまでドット単位のアニメーションをさせることは、果たして本当に「アクションゲーム」にとって効果的な演出になりえているのだろうかと考えさせられる。

絶妙な難易度設定とゲーム内容

豊富なアイディア、ゲーム性に直結する演出効果

ボスの対処法のバリエーションも豊富で、単純に相手にタマゴをぶつけるのではなく、その攻略法が毎回趣向を凝らしている。例えばワールド2の最後のボス『つぼおばけ』の攻略は床の穴に押し出せばよいのだが、反対側から落とされまいと支えているザコ敵のリアクションやボスの体当たりなどアイディアに富んでいる。又、ワールド3のボス『ゲロゲーロ』は単に敵にタマゴをぶつけるのではなく、ボスの胃袋のなかの『のどちんこ（?）』が弱点なのだが、タマゴを当てる度にその胃袋がどんどん縮んでゆくなど、すべてのボス戦闘においてそのシチュエーションにも細かい配慮がなされている。拡大縮小、回転機能や半透明機能などは既に新世代機では当たり前の様に使われているにもかかわらず、その使い方の上手さ、1面のタマゴをぶつけると徐々に削れていくビッグスライムや、水中や溶岩地帯から出現するデカキャラなどの『柔らかい』表現に、ハッとなったプレイヤーは多いのではないか。特殊な画像表現が決して演出のみに終わらせてなく、そのままゲーム性に直結しているのだ。

丁寧な配慮と絶妙な難易度設定

それにしてもこのスーパーマリオシリーズ全般に言えることだが、絶妙な難易度設定になっている。プレイヤーがギリギリ投げ出さないようにうまく配置されたリスタートポイントやタマゴブロックなどの救済措置、特にボス攻略の適度な難易度に好感がもてる。大抵のボスキャラクター攻略において、弱点を発見しそれに対してのヨッシーの攻撃は5回程度であるが、これは全世代的なプレイヤーが苦痛にならないギリギリの難易度である。ほとんどのこのようなアクションゲームは対ボス戦において、プレイヤーが発見した攻略法をルーチンワーク的にこなしてゆく。だが、この程度の長さがプレイヤーが緊張感を失わず、ボスキャラクターのアイディアや攻略

ドローイングの優しい雰囲気にかわいいキャラが映える。

の操作そのものを楽しめる限界なのではないだろうか。アクションゲームの得意でないプレイヤーが、我慢大会のように延々とルーチンワークをこなしてゆく長さで難易度調整をしているボスキャラのゲームで、折角のキャラクターのアイディアも楽しむことなくその苦痛と退屈さに投げ出してしまい、アクションゲーム自体に対して苦手意識を起こさせることは多い。その中で決してマニア本位によらず、誰にでもアクションゲームを楽しませるという作り方をゲームの作り手達は見習うべきではないか。

何より感心することはゲーム途中にそれぞれ配置されたメッセージブロックの丁寧な操作説明が、ヨッシーの豊富な操作とその応用を、分かりやすくスムーズに教えてくれている。『説明書を読まずとも遊べるのが良いアクションゲーム』というが、このゲームはまさにこれを体現している。このようなことを配慮してくれているゲームが少ないのは何故だろうか。『ヨッシーアイランド』に関していえば、この『メッセージブロック』の存在がゲームのストーリー性を破壊するものではないし、下手に作家的な世界観のこだわりを求めるよりはよっぽどゲームを楽しむプレイヤーにとって貢献するものだと思うのだが、いかがだろう。ゲームに慣れた上級者向けに設定されたコインやフラワーの点数制も、完全クリアーを目指しゲームを長く遊ばせる手段として、決してあこぎな作り方になっておらず、その面構成や配置などに緻密な調整が入っている。意地悪な言い方だが、大容量、低価格がウリであるCD−ROMの買ったその日に終わってしまうような新世代アクションゲームに比べ、たとえこのゲームが1万円近くとも、単純にネタ切れをおこしていないこれだけのボリュームとステージ数で割ってみれば、どちらがコストパフォーマンスの高いゲームといえるだろうか、考えてみてほしい。

これからのアクションゲームの教科書的存在

ゲームも『商品』である以上、第1印象というものはとても重要だ。ただ、雑誌に紹介された新世代機ゲームの画面写真の華やかさに魅了され購入してはみたものの、プレイ前の期待とプレイ後の印象のあまりの違いを感じるゲームのなんと多いことか。プレイヤーがどのような素晴らしい画面効果を有り難がっていても、遊んでいるうちには徐々にその感動も薄れ、それが当たり前になってしまい、結局ゲームの中身の部分でどれだけプレイヤーを面白がらせる『引き出し』をもっているかでゲームの『作品』としての評価が決定する。ゲームはプログラム、グラフィック、音楽の絶妙なバランス関係で成立するものだが、多くの新世代機のゲームは、どうもその割り振り方のバランスがグラフィック側に傾きすぎて折角のハードスペックを生かしきれていないのではないだろうか。これまでもマリオシリーズはあらゆる意味でコンシューマアクションゲームの教科書的存在であった。この『ヨッシーアイランド』も、新世代機のハードスペックに翻弄され、ともすればゲーム性をスポイルしてまで映像表現にウェイトをおいてしまいがちになる現状に警鐘を与え、アクションゲームの作り方はかくあるべき、と訴えるようなゲームである。近く任天堂は64ビットマシンにそのゲームソフトのラインアップを徐々に移行させてゆくのだろうが、決してハードスペックに溺れないゲーム性本位の作り方をこれからも期待したい。

（編集部）

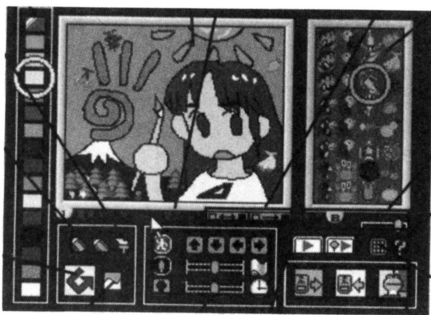
ヨッシーアイランド
[ACG]
メーカー：任天堂／機種：スーパーファミコン／価格：¥9.800

お客様、パズルゲームもご一緒にいかがでしょうか？

「新世代ゲーム」数あれど…

「新世代機」と聞くと「これまでよりもすごいゲームができる」という期待をしてしまう。しかし、ゲームソフトの発売日スケジュールを見ると「アイディア一発ネタ」のソフトタイトルもたくさんある。『麻神』（サンソフト、PS）という「ポリゴン一発ネタ」もあった。確かにこういうソフトは安易といえば安易だろう。だが肩肘を張らない、お手軽なゲームがあってもいいはずだ。というわけで「アイディア一発ネタ」のパズルゲームソフトを2本プレイしてみた。

まずは『ミスランド』。某TVクイズ番組でもお馴染みの「間違い探し」に、ポリゴンネタを加えた立体間違い探しゲームだ。これだけ聞くと、単純だなあって思われるだろう。しかし、ポリゴンの画面をグリングリン動かしてみんなで遊んだら、これが結構楽しい。ただ結局、間違い探しは間違い探し。これで『リッジレーサー』と同じ値段だと、お手軽に手にとってみようという気がおきにくい。俗な話かもしれないが、2980円なら誰も文句は言わないのではないか。また判定のあまさも気になる。立体の表側から裏側の間違いを指摘できてしまい、答がわからなくても適当にボタンを押しただけでゲームが進行することがあり、ゲームとして遊べない印象をうけたのは残念だ。

一方で『動画でパズルだ！　プップクプー』は面白い。ゲーム内容は「動画絵合わせパズル」で、一見ファミコンの『きね子』のパクりかな、と思ってしまった。しかし実写やポリゴンの動画を使っており、ファミコンではできなかったことを実現している。今までやれなかったことが、ハードのスペックの向上で可能になることは「新世代機」における健全な発展だろう。このゲームは、常にピースの絵をアニメーションすることで、ピースの正しい位置を把握するのが難しくなっていて、それがただの絵合わせと違い、新しい面白さが感じられた。新世代機ならではの機能を生かし、ゲーム性にまできちんと消化した作りになっているのは、好感が持てる。また「お絵描きモード」を使って、自分で描いた絵をパズルにすることができ、ゲームの単純さをカバーしているのも良かった。

自分の絵がたとえ下手でも、それはそれで楽しい。

「アイディア勝負」で作るなら

やっぱり、ゲームソフトがCD－ROMになる一番大きなメリットは、開発負荷が下がってソフトメーカーが冒険しやすくなったことだと思う。だからこういったアイディア勝負型のゲームが出てくるのだろう。しかしアイディアだけじゃゲームにはならないし、アイディアを練り込まずに安易にゲームにして売り物にされたら、買う方にとっては少々問題だ。

パズルゲームは本当にアイディアが勝負だから、うまく作れば一生遊べるものになる。ぜひユーザーを驚かせる、コロンブスの卵のような発想をもったアイディアと、新世代機らしい技術を結びつけたゲームを見せて欲しい。

（編集部）

タイトル	データ
ミスランド [PZG]	メーカー：アルトロン／機種：プレイステーション／価格：¥5,800
動画でパズルだ！プップクプー [PZG]	メーカー：アジェンダ／機種：プレイステーション／価格：¥5,800

TREASURE

トレジャー社長　前川正人氏インタビュー

大切なのはポリシー、人と同じことはやりたくない

常に良質で硬派な作品を提供し続ける個性派集団トレジャー。その筆頭前川社長に新世代におけるゲームの本質とは何かを聞く!!

TREASURE

ゲーム批評はウチを褒めすぎだ

編：トレジャーさんの作品はいつも高いクオリティを保ってらっしゃるなと。

前：エイリアンソルジャー（本誌4号掲載）に関しては、褒め過ぎのような気がするんです。

編：非常にテンポがよくて、面白い作品だと思ったんですが。

前：ただあまり褒められると辛いのは、本当は最後まで作れなくて出しちゃったという事情がありまして。MD（メガドライブ）の市場がなくなって、自分たちが思っていたものの50％もできていないんです。ただし「多関節バリバリのボスを100体作ってやるぜ！」といったコンセプトは間違ってなかったと思っているし、多関節の動きに関しては、世界一のゲームといっても過言ではないと自負しています。さらに、今回はライトクルセイダーを誉めたいということなので、ビックリしました。ただこだわって作っているのは、間違いないんです。あれに関しては最近甘いゲームが多いので、最初から見てくれれば分かるとおり海外ゲームのノリで作りたいなというのがあって、その線でまっすぐ続けたんですが、何しろこれもやはり時間がなくて。操作性などももっと直すはずだったんですけど、そのまま出さざるを得ない状況になってしまいました。これに関してはかなり他の雑誌では厳しい意見が出てまして、それはしょうがないかなと思います。

TREASURE

ゲームの難易度は「永遠の謎」

編：難易度のことよく言われますけど、どういう風に捉えていらっしゃいますか。

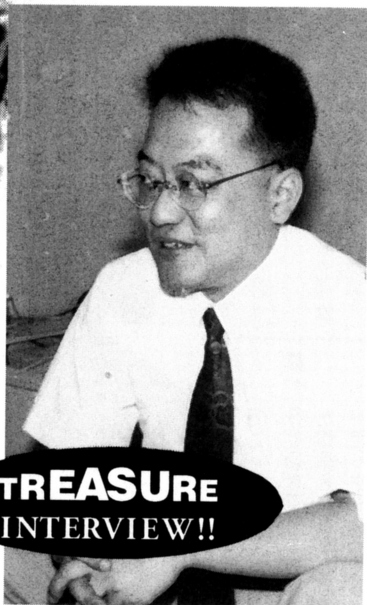
前：ウチのゲームは難易度高いですよね。エイリアンソルジャーでもかなり落としたんですけど（笑）。

トレジャーの「軌跡」

ガンスターヒーローズ

トレジャー初のMDソフトACG

撃って撃って撃ちまくる快感を味わえる傑作ACG。ポリゴンで描かれていたり、多関節がグリグリ動くボスは見た目でもプレイヤーを楽しませてくれる。

メーカー／セガ
機種／メガドライブ
価格／¥8,800

株式会社 トレジャー
代表取締役　前川正人氏

編： 難易度設定がスーパーイージーとスーパーハードしかなくて(笑)。スーパーイージーがノーマルくらいだったんですか？

前： そうですね。どこがスーパーイージーとスーパーハードだと(笑)。これはハードとエキスパートじゃないかという。でも名前としては、その方が面白かったかなと。ダイナマイトヘッディーでも難易度はすごく叩かれて。キャラクターがすごくかわいいのに、あれはないだろうとか。難易度は永遠の謎ですね。うちはかなりゲームに熟練した人間しかいないんで、社内的にはどうしても簡単すぎるという話になっちゃいますよね。しかも作ってる人間って何回も何回もプレイするんで、簡単にクリアできちゃうんですよ。とにかくウチのゲームは難しすぎるというのはかなり言われるんで、これからちょっと気にしなくちゃいかんかなあと。暴走ばっかりしててもいけないんで(笑)。ライトクルセイダーに関してもはじめのトラップから解けないとか…。日本のユーザーにはちょっと厳しいのかな。手取り足取り教えてくれるというのがRPGのパターンで。おまえなんでそんなこと知ってるんだよという人がよくいる(笑)。でも、同じようなゲームばっかになっちゃうとつまんないですよね。あと、面白いけどポリシーのないゲームってありますよね。まねじゃないの？　という。それが一番嫌なんで、何がやりたいのかということだけはユーザーに伝わるようにと考えています。

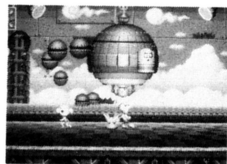
編： では、やはりそういう点を意識して作品を作られるんですか？

前： そうですね。大切なのは、まずポリシーやコンセプトがどこにあるのかということですね。なんとなく、アクションゲーム作ろうぜとかそういうノリだとだめになっちゃいますね。ウチらは完全にチームに分けて、そこのプロデューサーの考えが「絶対」という感じになるんです。とにかくその人の言った通りに作っていく。何をやりたいのかを明確にするというんですかね。

マクドナルド ～トレジャーランドアドベンチャー～

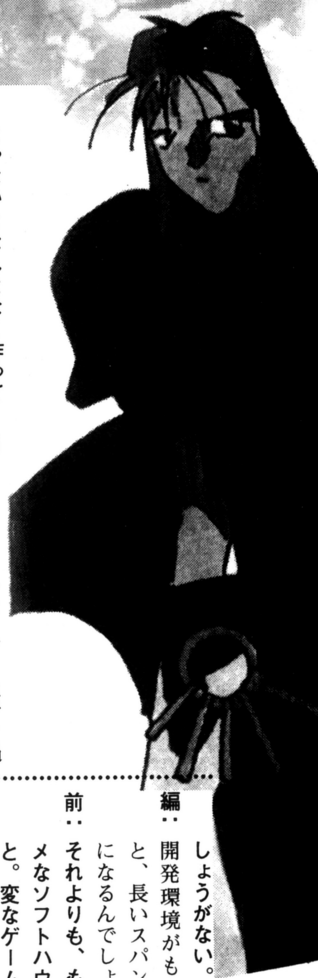
異色なキャラクターを使ったACG

マクドナルドのイメージキャラクター、ドナルドを主人公にしたマリオタイプのほのぼのACG。発売当時はグラフィックの美しさやポップさが評判になった。

メーカー／セガ
機種／メガドライブ
価格／¥6,800
© 1993 McDonald's Corp
© 1993 SEGA

ダイナマイトヘッディー

妙に笑える世界観を持つACG

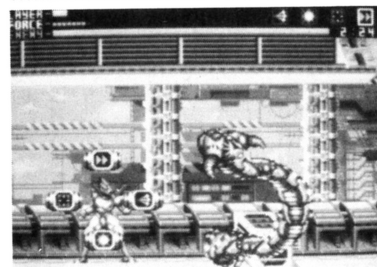
個性あふれる世界観。シュールで可愛いキャラクター。それに似合わぬ高い難易度。トレジャーらしさのにじみでている1本。敵役マルヤマは忘れ得ぬ名キャラクター。

メーカー／セガ
機種／メガドライブ
価格／¥6,800
© 1994 SEGA

じゃないとなんとなく作ってしまう。一般受けするかどうかはまた別ですけど。

編：逆に全員に受けるソフトじゃなくていいんじゃないでしょうか。

前：私もそう思いますが、メーカーとして残れなくなっちゃうので。何とか両立するようにね。一般のユーザーに受けつつ、ちゃんと筋の通ったゲームというのを作って行かないと。ゲーム作りを商売として考えるのは嫌なんですけどね。

編：個性が強かったり、ユーザーがまだ慣れない内容のものは、敬遠されがちになってしまう傾向はありますよね。でも個性が強いものが敬遠されると、画一的なものしかでてこなくなるので、つまらないと思うんですが。

前：行き過ぎるとだめですけどね。

編：ライトクルセイダーは行き過ぎなんですか？

前：行き過ぎです。後は、変わった作品を作ろうと思うと時間が足りなくなってしまうんです。ゲームというのは1年で作るというのが基本になってますよね。ただ、本当に作り込むにはちょっと短いと思うんです。でも、発売しないとしょうがない。

ノンストップアクションが壮快な「エイリアンソルジャー」

編：開発環境がもっとよくなると、長いスパンで作れるようになるんでしょうか。

前：それよりも、もうちょっとダメなソフトハウスがなくなると。変なゲーム作ったら、ユーザーから、この会社はもうだめだとリコールみたいなのがあれば。そういう会社は潰すとか(笑)。だめなゲームを、だまして売るようなことしちゃいけない。

TREASURE ありきたりな3Dより究極のスプライトゲームを…

編：ユーザーの許容が狭いということはありませんか？

前：ユーザーもいろいろ考えてはいると思うんです。当然作る側も、どうしたらユーザーに受け入れられるかをいろいろ考えている。でも、考え方に若干の疑問がある。今、サターンをやっているソフトハウスは、どうしてもみんなポリゴン、3Dにいっちゃうんですよね。今までできなかった

幽☆遊☆白書 ～魔強統一戦～

いまだ高い人気を誇る格闘ゲームACG

人気マンガをゲーム化したこの作品は、2ラインのフィールドなど新しい要素を数多く取り入れた意欲作。追い打ち攻撃が決まった快感はこのゲームならでは。

メーカー／セガ
機種／メガドライブ
価格／￥8,800

エイリアンソルジャー

息をつかせぬテンポで進むACG

おなじみの多関節グリグリのボスが次から次へ現れる、ボス戦オンパレードのACG。「ザコには体力回復という意味しかないんです」(前川氏談)。この割り切りが気持ちいい。

メーカー／セガ
機種／メガドライブ
価格／￥6,800

部分が出来るようになった。そうするとポリゴンだ、ヴァーチャル空間だと、今までのゲームとは全然違うぞみたいな風に進んじゃう。今作っているガーディアンヒーローズに関しては、ポリゴンCGには全然見向きもしないで作りました。完全に2Dでアニメ調にやろうと。せっかくハードのスペックが上がったのに、3Dにするとキャラ数が少なくなったり、処理が重くなったりしてしまうので。今のハードは、新世代機といっても夢のマシンというには一息足りない。それはもちろんソフトでカバーしていけばいいんだと思うんですけど、メーカーの技術力もそこまでいってない。ところがスプライトの表示能力で言うと、従来機よりも格段に性能が上なので、相当凝ったものが作れるんですよね。ならばそこに着目して、山のようにスプライトが出る、究極のスプライトゲームにしよう、そういうノリで今作っているわけです。3Dにしても見るからに従来機との違いは出るんですけれど、2Dゲームでも見るからに違うゲームが作れるんで、そういう方向で進めていっても面白いんじゃないかと思っています。

編：内容的にはRPGも混ざった格闘アクションということですよね。

前：そうですね。うちはガンスターヒーローズとか幽遊白書などを作っていて、「アクションのトレジャー」みたいにいわれることがよくあるんですけど、アクションゲームにこだわっているわけじゃなくて、色々なジャンルのゲームをやってみたい。そういう意味でライトクルセイダーにしてもちょっとRPGっぽいものをやってみたりとかしています。今回も格闘にRPGを加えようということで、かなりRPG要素は強いですね。

開発くん

世界中をアッといわせるような大作とよばれるゲームをぜひ手がけてみたいと思っています。

ミーティング

ちがう!!

ボクはこんなちっぽけなゲームをつくるために入社したんじゃない

そんな気持ちじゃこの企画は君のいう大作になんかならないぞう!!

そうだコレではイケナイのだ

やはり初めから大作つくってるチームに入んないとどーにもならん!

う～む

まちがってるぞ開発くん

▶これがトレジャーのロゴ。トレジャーゲームのオープニングには必ずこのロゴが入る。もちろんポリゴン。宝箱のフタがゆっくりと開く職人のこだわり(笑)!?

分岐なんかもありますし。格闘は得意分野ですし、これをもとにいろんな方向に進めていけばいいかなと。

筋の通った作品でユーザーには面白いと感じて欲しい

編：トレジャー作品はいつも自由度の高さを意識されてるような印象を受けるんです。また、ライトクルセイダーで言えば、パズル要素やアイテムなどもよく作り込まれていて、

ライトクルセイダー

パズル要素の強いA・RPG

トレジャー最後のMDソフト。数々のトラップを解いて迷宮の奥へと進むアクションRPG。練り込まれたトラップの謎が解けた時の快感を一度は味わって欲しい。

メーカー／セガ
機種／メガドライブ
価格／¥7,800

世界観も大切にされているように感じましたが。

前：自由度を高くというのはいつも考えてます。世界観とかもそうですね。人と同じものをやりたくないという、そんなかっこいいことないですけど。ひねくれてるんですかね。

編：ライトクルセイダーは電源を入れた瞬間にＤＯＳ／Ｖのゲームかと思いましたよ（笑）。

前：そのノリなんですよ。作ってる人間もＤＯＳ／Ｖ好きで。デザイナーに関してもかなり海外ゲー好きでやりこんで て。こういうのが日本でも受けなきゃだめだ、と（笑）。

描き込まれたグラフィックが美しい「ライトクルセイダー」

編：どうしても日本のゲームは似ていたりして、個性が薄い部分がありますからね。

前：ユーザーには面白いと感じて欲しいんですよね。もっとユーザーと一体になって作れるといいんですけど。どうしてもゲームを出してからユーザーの感想を聞いて、次の作品に結び付けていくしか方法がないんで。進歩しないんですかね。暴走して作ってるんで。もうちょっと一般受けの方も考えてバランス取らないと。あまりイッちゃうとユーザーが置いてけぼりになっちゃう（笑）。ウチは開発者も暴走しやすいんで（笑）。そういうところもいいと思うんですけどね。結構昔、ゲームって一人で作ってた時代ってありますよね。今のゲームはボリュームとかがあるのでどうしても10人とかで作るようになって来ましたけど。そうするとやりたいことができなくなってくるんですよね。それはちょっと寂しいなと。エイリアンソルジャーなんか最初は一人で作らせてたんです。「俺にやらせろや」みたいな感じで。暴走した結果、ああいう風になったんです（笑）。でも、ポリシーはしっかりと持っていて、そこら辺はちゃんと考えてるつもりではあるんですけどね。

TREASURE

大切なのは何をやりたいのかを明確にすること

編：でも、ＭＤの時はポリゴンを意識されてよくポリゴンを使われていた印象がありますが、サターンになったら今度は２Ｄというのも面白いですね。

前：トレジャーのロゴをポリゴンで表示したというのも、最初ＭＤではポリゴンの表示が難しいと言われていた時期があって、難しいなら研究してやってみようと。でも、ここまでポリゴンと言われると、ポリゴン出しただけじゃもうだめですよね。ポリゴンで何をやりたいのかということを明確にする必要がある。

編：一時期は新世代というと何でもポリゴンという時期がありましたね。麻雀の牌とか…。

前：問題外ですよ（笑）。本当に出るとは思わなかったですけどね。サンソフトの「麻神」ですか。ただ、あそこまでいっちゃうと楽しいです。自由に作れる環境が欲しいですね。うちも、自由にやっているといいつつも、制約は大きいです。やはり商品として出すためには、最低限のルールは守らなければならないですから。そこを崩しちゃうとゲームではなくなってしまう。コンパイルさんがやってるディスクステーションなどで、好きに作られているのを見ていると羨ましいと思います。自分がやりたかったことをやれる。そういう場があると面白いですね。ＣＤ媒体になったわけですし、これからそういうのも出て来るんじゃないですかね。雑誌にくっつけて、トレジャーのおまけのゲーム

がついてますみたいな（笑）。

TREASURE

システム面の充実がゲームの面白さの本質

編：次回作ガーディアンヒーローズはサターンでということですよね。

前：MDも生き残ってくれてればね。1本でも2本でも作ろうという気はあったんですけど。

編：MDだとハードをしゃぶり尽くしてる分ゲームが作りやすいというのはありますか？

前：MDだとゲームのことだけ考えればいい。これが違うんです。サターンの場合、ハードの研究だけでも3ヵ月かかったりするんです。システムしっかり作ってとかするともっとかかって。さらにゲーム作ろうって言ったら期間倍増！ みたいな。そういうのってどこでも同じだと思うんですけどね。

編：今回もやはりそういう3ヵ月なり何ヵ月かがあって…。

前：そうですね。開発機材などもきっちりと揃ってなかったし。

編：SFCでもMDでも、まだまだ面白いゲームは十分作れると思うんですが。特にRPGなどは内容重視だと思うので、グラフィックの部分はあまり意味がない。その辺の差って何でしょうか。

前：ゲームの面白さというのはグラフィックの美しさではないと思うんです。ゲームシステムですよね。見栄えはプラスアルファですよね。もちろんグラフィックが美しいにこしたことはないので、同じゲームをMDとサターンで遊ぶのであれば、サターンの美麗なグラフィックの方がいいかなというのは分かります。でもきれいなだけでは何にもなら

GUARDIAN HEROES

新作!! ガーディアンヒーローズ!!

今冬セガより発売予定の「ガーディアンヒーローズ」はトレジャー初の新世代機向けソフトである。今でも人気の高いMDソフト「幽☆遊☆白書～魔強統一戦～」の格闘システムを受け継いでいるこの作品は、格闘色のかなり強いアクションRPGだ。サターンの優れたスプライト処理能力を生かした戦闘シーンは、敵味方多数のキャラクターが入り乱れて、戦闘というより大乱闘といったほうがぴったりくる。その中で、3ラインあるフィールドをいったり来たりしながら、次から次へと敵を倒していく爽快感は今までのゲームではなかなか感じることのできなかった感覚だ。

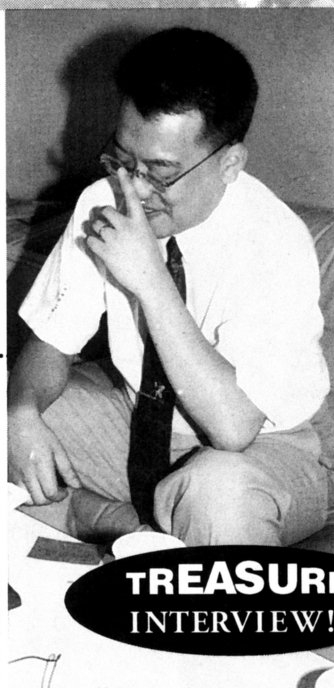
また格闘ゲームとしての面白さだけではなく、RPG要素も見逃せない。倒した敵やどこへ進むかで変わっていくシナリオや、キャラクターの各パラメーターにポイントを振り分けていく成長システムの採用など、かなり自由度の高いつくりになっている。

しかし、動きのない画面写真や文章だけでこのソフトの面白さを伝えることは、ハッキリいって不可能。とにかく一度触ってみて、実際に動かしてこその気持ち良さを味わって欲しい。3Dでもポリゴンでもない新世代感覚を間違いなく味あわせてくれる。

とにかく動きがものすごくイイ!!

（メーカー・セガ／機種・サターン／価格・5,800円／年末発売予定）

TREASURE INTERVIEW!!

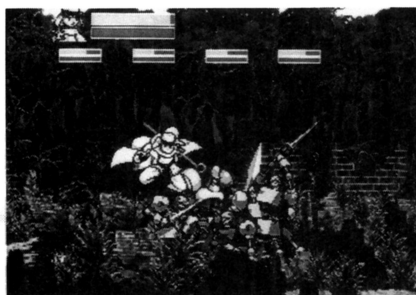
ない。よく言うんですけど、FCの良質なゲームというのは、SFC発売後の、FCの晩期になってたくさん出てきた。でも、SFCが出てきてから初めてゲームを練り込むんじゃ遅いですよね。グラフィックだけではなく、もっとゲームのシステムを練りこんだ方がいいと思うんですけど。（新世代ゲームと従来のものは）どこが違うかといわれてもどこも違わないんです。グラフィックやサウンドももちろん進化していく必要があるけど、それだけではダメ。ゲームシステムをどれだけ面白くしていくかというのがゲーム開発者の有り方だと思います。

編：サターン（新ハード）で開発されてみて、MD（旧ハード）と比べてどうですか？

前：MDの場合、ハードの制約で足枷になっていた部分はあるんです。スプライトを一定数以上出すとちらつくので、たくさん出せないとか。そういう足枷は少なくなった。でも、それを勘違いしちゃうと変な方向にいっちゃうんで。ただ作り手の問題で、ソフトがどうなるかということなので。ハードのスペックがどうのこうので言い争うのがおかしいと思うんですよ。MDだって、発売当初に出たゲームと、終わりの頃に出たゲームでは、本当に一緒のハードかと思うくらい違いますよね。ソフトの進歩によってハードの性能が実感できるようになると思うので。例えばサターンよりPSのほうがポリゴン数多いから買うぞという人はいないと思うんです。

編：実際ポリゴン数数える人もいないと思うし（笑）。そんなことで勝負しないで欲しいんですけれども。ゲームの中身は従来機のものより、もっと陳腐になっているものが多いと思うんです。

前：グラフィックや演出にばかり頭がいってしまって、ゲームシステムに力が入んなくなるというのはありますよね。ですから、バランスの取り方の悪さですよね。システム練りこんでから、味付けで表現方法があるわけで。3Dを否定してるわけじゃなくて、3Dでシューティングをつくろうというコンセプトで作るから、ちょっと違うんじゃないかと思うんです。こういうゲームを作ろうよ、その表現方法を3Dにしたら面白いんじゃないというのはいいと思うんですよ。

編：たまたまポリゴンというのが自然ですよね。このゲームを表すのに、ポリゴンが一番よかったからと。

前：2Dのゲームをそのまま3Dにできるならいいと思うんですよ。でも今の家庭用ゲーム機では、どうしてもキャラ数を抑えたりと、いろんな制約

敵のキャラ数、動き、すでに「乱闘」のような迫力。「ガーディアン　ヒーローズ」

の中で作らなければいけない。その分ゲーム性が損なわれるという部分もあるんですよ。そうすると、今の3Dゲームって本当にいいのかなと思ってしまう。でも、バーチャファイターが本当にいいなと思うのは、一対一の格闘ゲームで3Dなら、今のスペックでできる。それが分かってやっているからいいんであって、それを別のものにしようとしたら、大変ですよね。アクションゲームで20体くらい3Dにしてみろとか言われたら絶対できないわけですから。そしたら、うちのゲームみたいに3Dはやめようってなりますよね。ゲームのコンセプト中心に行かないと、怖いんです。3Dゲームはジャンルの一つだと思ってるんですよ。今7、8割3Dゲームじゃないですか。非常に怖いな。

編：ユーザーに新しくなった点を見せやすいと。

前：サターン発売当初の1本2本でいいと思うんですよ。でも、ユーザーも飽きて来るというのはあると思うんで。CGもどこで使うかですよね。CGで得意なところもいっぱいありますし、CGで苦手な部分もあるんで、使い方間違えると変な方向に進んじゃうかなと。

編：ライトクルセイダーでは、扉とかをポリゴンで描いてますよね。あれは効果を狙って？

前：いや、止めようかなって最初は言ってたんですよ(笑)。そういうところが開発者の思い違いなんですよね。

ガーディアンヒーローズの登場人物。キャラデザを担当した"はん"氏の直筆！！貴重品だぞ。

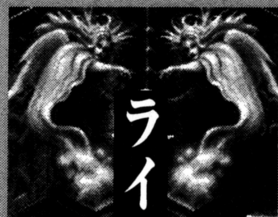
TREASURE 「新世代」と問うより システムの進化を見るべき

編：じゃあ、本当の新世代ゲームってどういうものなんでしょうか。

前：新世代ゲームという言い方自体があまり好きじゃないいんで。これからゲームのシステムの在り方をどのように進化させるかということを考えているんで、あまり新世代とあおるのもどうかなあと。変な返答になっちゃうんですけど。

編：結果が勝負というわけですね。スペックの話ではないと。

前：進化していくものではあるので、それを新しいと思ってくれるのであれば。ただ、ハードが変わったからといって、3Dになったとか、そういうのは関係ないですよね。ましてやインタラクティブとかなんとかいって、それを新世代と言って欲しくない。進化していくものであって、サターンになったから、ゲームがこんなに面白くなったというのとは別のものだと思います。昔のハードで出ても、ゲーム性が新しければ新世代ゲーム。そういうことです。

編：今日はありがとうございました。

空間性をフルに生かしたこだわりのA・RPG

ライトクルセイダー

岡元健三

海外ゲームの雰囲気が全身に漂うトレジャー最新作。だがその内容は、ゲーム性を追求したこだわりの一作だった。

メガドライブ最後のトレジャー作品

メガドライブからサターンへ。新旧入れ替わりの進む中、この「ライトクルセイダー」もトレジャーのメガドライブソフトとして最後を飾る作品となった。だが、このライトクルセイダーをメガドラの陰で忘れることはできない。それは、このゲームが日本人ユーザーをムシしているんじゃないかと思わせる程偏ったおかしさを見せながらも、その中身は硬派でゲーム本来の持つ面白さを感じさせる一本だからだ。

ライトクルセイダーはアクションRPGの中でもクォータービュー視点を採用し、謎解きに重点をおいたソフトである。そしてクォータービューを採用することで平面ではできない思考性の高いトラップが練り込まれているのだ。

実際ライトクルセイダーのトラップはよく考えられている。扉一つ開けるにしても、鍵で開ける簡単なモノから、壁や床のスイッチを押す。さらに爆弾やレーザー光線台を動かし扉の前で爆破したり、光を当てたり、その上時計をスイッチとして時間差を利用するものまである。そしてこれらのことすべてに奥行きや高さがかかわり、トラップの仕掛けが2重3重と複雑化し頭を悩ませるものになっている。

こうしたトラップなどの難易度調整も配慮がなされている。今までの激辛な難易度を誇るトレジャーからすると仏のようだ。扉を爆破するための樽を重石に使ったり、階段として積んでみたりとアイテムの利用方法を学習させていきながら難易度も徐々に上げていく。1+1=2となった頭には、既に2+で始まるトラップは難しいとは感じない。こうすることでトラップの難易度の高さにストレスを感じさせるのではなく、手応えのあるモノとして受けとっていける。そしてその手応えの強さに比例して解けた時の達成感も大きく感じられる。やさしくするだけが、気持ちの良い難易度ではない。

またアイテムを使ったものだけでなく、メッセージによる謎もある。これらの特別なトラップは慣れきった謎解きの手順に新鮮な刺激を与え、全体を引き締めている。

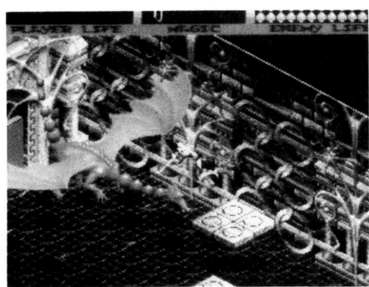
例えば、ある部屋に入ると太陽・地球・月・星の像がある。この像を使ってスイッチを切りアイテムを手に入れなければならない。ヒントとなるメッセージは「月をころせ」。こう聞いたあなたはどうするだろう（答えは各自見つけて欲しいが）。こうした頭のひらめきが試されるものなどトラップの豊富なバリエーションは、プレイヤーを次へ次へとかきたて、次に何があるのか期待させてくれる。

メッセージにしても（先程の「月をころせ」など）あからさまな答えとなる表現をとっていない。あくまでも自分から積極的に理解しようとしなければ見えてこない。考える楽しさをメッセージにもたせている。手とり足とり教えてくれる盲導犬的なゲームは、一見すごく親切に見えるが、ユーザーに考えることをやめさせ、おせっかいなオバサンに右に左にと振り回されているにすぎないのだ。

また、操作性も問題ない。クォータービュータイプの操作性は十字キーのナナメの部分に前後左右の軸があるため感覚として慣れず、操作性が悪いと誤解されがち

だ。しかし、キー入力、反応ともに良好である。またクォータービューにおける奥行き、特に空中物の位置関係はわかりにくく、操作をあやまることがある。そのことを解消するためにライトクルセイダーでは影をつけわかかりやすくしている。

キャラクターの動きについても、豊富なモーションパターンを持つ主人公のアニメーションは、動かしている確かな感覚を伝えてくれる。髪を振り乱して戦い、ボスを倒した後には勝利ポーズまでキメる。バカバカしいほどのコイ味を見せているのだが、それをイイ味として感じさせる海外ゲームのノリを貫く姿勢にこだわりを見た。しっかり作りながらも遊び心を忘れない。

海外ゲームのノリを貫くこだわりの1作

またこの主人公はなんにでも乗れ、動かすことができる。王様の上に乗るもよし、ネコをおやじの頭に乗せるもよし。このことは他のソフト同様トラップを仕掛ける上で基本的なことだが、ライトクルセイダーではボスキャラクターの上にも乗れるのだ。このことによって肉弾戦をしている感覚が加わり、より熱い戦闘が楽しめるようになっている。

グラフィックにもそのセンスの高さをうかがい知ることができる。キメこまやかな色使いや、質感へのこだわり、特に後半クリムトを思わせるような壁面のグラフィックはメガドライブでもこんなに美しい画面を表現できることを改めて教えてくれた。石らしく、金属らしく、そう思った時頭の中にどんな色が浮かぶだろうか。グラフィックが美しいと言われるソフトの大半は、表現する上でどれだけ色の選択肢を持っているかによる。これは形をとらえるとか、教えがあれば上達するものとは違う。個人の持つ色へのセンスなのである。そのセンスとドットによる描き込みへのこだわりが、ライトクルセイダーのグラフィックのクオリティを高いものとしているのだ。

トレジャー得意の多関接のボスの上にも乗れる。まさに肉弾戦。

制作者の妥協なき職人的な姿勢

こういった制作者のこだわりは、ささいなこともおざなりに済ませていないのだ。プレイ中、相手と会話するなんて当たり前のことだが、ここもまた手が加えられている。普通会話する場合キャラクター同士を接触させ、決定キーを押す。しかしライトクルセイダーではキャラクターが離れた状態でも会話できる。メッセージを話すであろう人の方向を向いて決定キーを押せば接触していなくても会話できるのだ。ささいなことだが、より自然な形で会話できるのならば、馴れ合いのシステムを変えるこの姿勢は大切なことだ。逆に他と違うシステムを導入したことに対して『ナントカシステム』なる変な売り文句をつけたがる新名称好きなメーカーもあるが、あきれてしまうばかりだ。

こうして見てきたライトクルセイダーから強く感じることは、ゲームの持つ面白さや魅力とはどこまで本質をしっかり押さえているかによるということだ。また、そのことをつかんでいる制作者の妥協なき姿勢、職人ともとれる一貫性が必要なんではないだろうか。今、本質の分からぬまま見てくれだけを飾るソフトが数多く発売されている中、新世代ナントカという前に、それぞれのゲームの持つ本質について今一度立ち返って考えて欲しい。

プロフィール
岡元建三
（おかもと・けんぞう）
1967年生まれ。造形アーティスト。TVCM、映画を中心に活躍中。ほとんどのゲームに手を出すヘビーユーザー。代表作として映画「学校の怪談」リクーチャー、「ゼイラム2」特殊衣装ほか。

ライトクルセイダー
[A・RPG]
メーカー：セガ／機種：メガドライブ／価格：¥7,800

SPORTS GAME

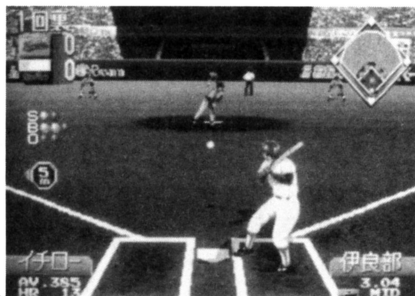
新世代スポーツゲーム、その現状と行方

根強い人気を誇るスポーツゲーム。新世代機でも続々と発売されている。そうしたソフト群の中身は本当に新世代なのか。代表的なオリジナルタイトル4本を題材に、現状とその方向性を検証する。

Writing by イワタカズト

スポーツゲームにおけるリアル感とは?

スポーツ、特に球技というものは、ゲームソフトを制作する側の魂をダイレクトにくすぐってくれる素材であることは間違いない。またそれに伴い、ユーザーの需要が実に多いのも事実。ある時は西武・清原の強靭なバットスイングを代行し、またある時はカズの華麗なシュートを放つことも可能なのである。この就職難のご時世に、ユーザーは「夢の職業」に就くことができるのだ。より幅広い年齢層に、「スポーツゲーム」というジャンルが支持されている理由を素直に受け止めることができる。

そこで制作側に求められる課題はただ一つ。「よりリアルであること」。スポーツという現在進行形でなおかつ歴史を刻んできたものをゲーム化する際の永遠のテーマである。昨今では当たり前になっているが、実名選手の登録、実況制を導入する等、リアルさを追求し様々な手法が用いられてきた。しかしこれらは、あくまでも「演出面」の充実でしかない。「選手が実名だから何なんだ」というユーザーもいるし、実況がなくとも試合は進む。これまで制作側が追求してきたリアルさとは、食卓の上のランチマットでしかないのだ。ユーザーは肝心の料理の味を心から期待しているのに…。

TV中継以上の映像をモニター上にリアルに再現。

新世代機の登場。それとスポーツゲームというたくましいまでの存在感を持ったメディア。このお互いが直結することにより、これまで制作側がなしえなかったリアルさが、新世代機用スポーツゲームには縦横無尽に縫い込まれている「はず」である。

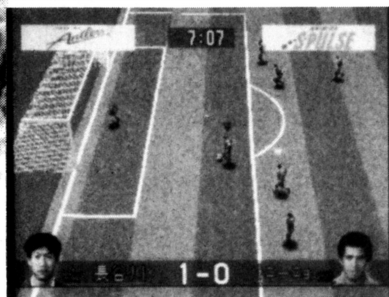
新世代機と共に歩もうとしているスポーツゲーム進化論の善し悪しは、コントローラーを握るユーザーの手の発汗量が一つのバロメーターになるであろう。今回は4本のスポーツゲームを参考にし、その辺を深く検証する。

豪華な画面中継
「完全中継プロ野球グレイテストナイン」

『ファミスタ』の存在をまったく意識していない内容。まずは、徹底的にTV中継風に書き込まれたビジュアル面からそう伺える。投手、野手の動きを見ても、鋭いまでにリアルである。いい意味で不気味だ。野球という性質上、各選手が今どんな仕事をしているかをクローズアップされる場面が、他の球技と比較して格段に多い。そのため、ユーザーを引き寄せる「見た目の輝き」を発散するには、実写ばりのアニメーション効果が不可欠。このゲームには、そうした輝きの要素が宝石のごとくちりばめられている。

完全中継プロ野球グレイテストナイン
【SPG】

メーカー：セガ／機種：サターン／価格：¥5,800

新世代ゲームの葛藤

自由度の高い秀逸なゲーム性と演出の妙の融合。

プレイを始めてみると、打球の行方を様々な角度から見せつけてくれる。実際に球場に足を運んでも、そしてTV中継でも伺い知ることもできない様なアングルで白球が舞うのである。まるで数十台もの空中カメラを球場全体に浮遊させているかの様に。画面切り替えもなく、こうした見せ方をするテクニックには驚嘆した。

しかしこの驚嘆は、選手操作に悪影響を及ぼすこととなる。例えば、外野フライを追いかけるケース。打球に合わせて落下地点に外野手をキー操作するのだが、操作しやすいアングルで（ちょうど内野席の最上段から見た感じ）画面を見せているとは到底思えない。画面右端に打球の行方を表示するサブウインドウを設けているが、小さすぎて操作補助には値しない。このネガティブ要素が多大に影響を及ぼし、結果的にオート守備を余儀なくされる。逆の理論を言えば、アクション性を要求しないユーザーならある程度納得できる内容である。全体的なビジュアルは及第点をはるかに越えているし、ピッチャーの投法はスリークオーターまで登録するなど（この投法を取り入れてないタイトルが多い）野球ファンのハートを掴む要素は多々見受けられる。

実際のプロ野球、厳密に言えばプロ野球「中継」を無垢状態でゲーム化したともいえるこの作品。その方向性は、中途半端なアクション要素を取り入れたことで、誤った方角に向かっている。プロ野球中継のゲーム化にこだわるのであれば、『ベストプレープロ野球』のごとく、完全なるシミュレーション野球ゲームにシフトして欲しかった。『ファミスタ』を愛する「野球ゲームファン」と「実際のプロ野球ファン」は、根本的に異分子であるという事実を制作側に強く理解していただきたいものだ。

高いゲーム性と演出力 「Jリーグ実況ウイニングイレブン」

「コナミさんの音声技術は秀逸」某社のサウンドプログラマーの弁。SFC版の『実況パワフルプロ野球』にも導入されている高品質のサンプリングが、このゲームにも活かされている。試合中の実況、ポリゴンで描かれた選手たち。これらは強力な「売り」となっており、現にこの部分にひかれソフト購入に至ったサッカーファンを何人も知っている。彼らは口々に言う。「裏切らない内容だ」「サッカーファンが作ったサッカーゲーム」。私も同意見である。

更にこの作品の特筆すべき点は、選手がボールを蹴った時のレスポンスの快活さ。実に気持ちいい。SEの妙、ポリゴンキャラの動きのしなやかさが大きな要因である。爪先の堅固なサッカースパイクでボールを蹴ったという感触が、ストレートに伝わってくる。

こうした外観演出につい見とれてしまいがちのこの作品。だが内容、すなわちゲーム性に関しても、極めてクオリティが高い。その最大の要因は、ロング、ショートいずれのパスから繰り出るボールスピード及びそれに伴う選手の走力、互いのバランスが絶妙であるという点だ。従来のサッカーゲームのパス速度と比較すると、ややスピード感に劣る傾向はある。しかしこの遅めの設定は、逆に「狙い」である様に思える。それを感じさせてくれるのは、試合中、コントローラーを握り選手を操作するプレイヤーの思考速度にぴったりマッチングしているからだ。パスを意図とする位置に行う、ディフェンスを強化する他、複雑な戦術を用いた試合展開に十二分に対応しうる。システムの軌跡的に強引に試合が運ぶのではなく、あくまで

Jリーグ実況ウイニングイレブン
[SPG]

メーカー：コナミ／機種：プレイステーション／価格：¥5,800

もプレイヤーの力量に試合展開を委ねられた、極めて自由度の高い内容である。この巧みなゲームバランスは、制作側がアジャストメントにかなりの時間を費やした賜物であろう。
美しい演出、高いゲーム性。このゲームはその2項目のパッケージングがすばらしい。ひとたびコントローラーを握れば、球技をプレイするにおいて重要なファクターである「ボールに対する執着心」が純粋に心に芽生えてくる。

エンタテインメント性の尊重
「スラムジャム」3Dバスケットボール

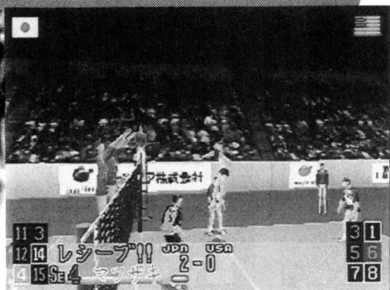
アメリカンプロバスケットを題材にした米国製ソフト。プレイ後の率直な感想は「ポップなノリの大味なゲーム」。日本人には素直に受け入れられるかというと、かなり疑問符が生じる。画面全体から「軽薄さ」が感じられるからだ。たまたま家に遊びに来たアメリカ人の知人たちに、互いに対戦プレイをしてもらう様願い出てみた。結果彼らは、真剣そのものでプレイに終始熱中。選手たちの大げさなアクションを交えながらのド派手な試合展開が気に入ったと言う。これも国民性なのであろうか。
『ダービースタリオン』の様に、プレイしながらユーザー各々が自らストーリーを思い描くといった性質のものとは、対極に位置するゲームである。なぜならば、各選手の個性が「強烈」であるからだ。生命感がギラギラとみなぎっているとでも言うか、クド過ぎる傾向にある。アメリカンプロバスケット界を知らないユーザーにとっては、選手個人に感情移入できる余地は皆無に等しい。

NBAの豪快さやスピード感が伝わってくる。

バスケット、アイスホッケー等の競技を題材にしたスポーツゲームには、制作側の捉え方、発想により、大きく分けて2種類ある。
1つ目は、競技を純粋に「スポーツ」として捉えゲーム化したもの。2つ目は、アクロバチックなアクションや試合中の乱闘をひとつの「エンタテインメント」として捉え、その部分を尊重してゲーム化したもの。このゲームは明らかに後者である。試合中、選手たちのファンキーな表情、トリッキーな動作が迫力満載で押し出てくる。そのため、肝心のゲーム画面が犠牲になっているのが何とも悲しい。ゴールリング付近のアングルで画面が構成されているため、コート全体が見渡せず、敵陣ゴールまでの距離感などまるで計り知れない。現状のアングル角を格段に上げなければ、オフェンス、ディフェンスの攻防は、よほどやり込まない限り成立しないであろう。
ユーザーは「バスケットボールゲーム」がプレイしたいのである。決して「好プレー珍プレー」を見たがっている訳ではないのだから。

戦術性を遺憾なく表現
「バーチャルバレーボール」

以前、理由もなくバレーに関する本を買いあさった時期があった。この球技は、実に戦術性が深いものだとその時関心した記憶がある。「バレーをこなせる選手はどの球技でも活躍できる」という語録を、あるスポーツ心理学者が唱えていた。それゆえ、ゲーム化するのに難儀を極めているのも確かである。旧式ハードで発売されているバレーゲームはいくつかあるが、いずれもシステム的にはキー操作でボールを拾う、いわば「ブロック崩し」的なもの。加えて複雑なオフェンス、ディフェンスも導入できずに、「バレーっぽいゲーム」の域を越えることなくとどまっていた。
このゲームは、そうした流れからは逸脱を図り、その概念がリアルさの向上に好結果をもたらして

スラムジャム3Dバスケットボール
[SPG]
メーカー：BMGビクター／機種：3DO／価格：¥6,800

いる。選手をキーで「動かす」という操作概念を排除し、バレーボール本来の戦術性を取り入れるために、卓抜した操作システムが採用されているのである。リアルタイムで空中に浮かぶボールをタイムカウントにより色分けし（白↓赤）ミートポイントになったら各ボタンを入力。ボタンの選択入力により、サーブ、トス回し、スパイクの種類等が使い分けられるという斬新なものだ。

また、攻撃法も多彩。格闘ゲームの必殺技を繰り出す要領で、タイミングよくコマンドを入力すれば、今日のバレーボール界で駆使されている攻撃法がすべて使える仕組みになっている。

独特の操作性でバレーの戦術性を見事に表現。

アクション性、選手との一体感がやや希薄になるといったマイナス要素は生ずるものの、戦術性を重視したこのオリジナリティあふれる操作システムは、バレーゲームにおける「結論的操作手段」であるといっても過言ではない。

現在のところ、このソフトとバッティングする競合タイトルはない。バレーボールという比較的マイナーなスポーツを（Vリーグなど開催されているかどうかも分からない）題材にしているからか。他メーカーのスポーツゲームラインアップの隙間を突いたこのソフトは、異色の価値観を放ちながら、高いゲーム性を誇る作品である。バレーボールのガイドブックを片手に持ちながらの、マニアックなプレイにも十分対応しうる内容に拍手。

セオリーを発揮できる自由度の高い作品作りを

スポーツゲームの歴史は長い。古くは『カセットビジョン』というゲーム機にも『ベースボール』なるソフトが存在した。時は経ち、今ではポリゴン技術が用いられ、そしてそれが主流になりつつある。このムーブメントから制作側が肝に銘ずる事項は、「ポリゴン導入にのみ終始させない」という点。今後リリースされるスポーツゲームタイトルすべてがポリゴンを用いたとすれば、「ポリゴン画面がキミをアツくする！」といったうたい文句は通用しない。ゲーム性が伴っていなければすぐにメッキが剥がれ、醜態をさらすであろう。

どんなスポーツにも、必ず「セオリー」というファンデーションが存在する。サッカーで言えば、堅実にパスをつなぎ、ゴール前でセンターリングを行う。敵陣キーパーは賢明にゴールを守る。スポーツゲームの場合、これらの仕事はユーザーに課せられるのである。この仕事に対し、いかに制約を省き、自由度を広げたゲーム性を打ち立てていくか。これを達成するには、各スポーツを熟知した人間がきちんと制作に携わるべきだ。決して名前だけの提供（○○監修）などということは許されない。

普段ストッパー役の投手をいきなり先発に回す。野球ゲームならではできる「虚構」だ。こうしたゲームとしての楽しみを保ちつつ、見た目一点張りのリアルさに捕らわれない作品。これからの新世代機スポーツゲームに課せられた使命は、自由度の高い、よってユーザーが各競技のセオリーを尊重してプレイできる内容であることが要求されるのではないだろうか。

◆プロフィール
イワタ　カヅト
1967生まれ・脚本家
代表作:「ラブクエスト」
バカゲー創り職人。
日常生活もバカである。
趣味：パッチワーク。
インド国技カバディをゲーム化しようと企む。
目下、仕様書を採用してくれるトコ募集中。

バーチャルバレーボール [SPG]	メーカー：イマジニア／機種：サターン／価格：¥7,800

格闘ゲーム 3D(ポリゴン)VS2D(アニメ) その意味するところ

格闘ゲーム総ポリゴン化時代は到来するか!?
ポリゴンでは表現できない
2D格闘ゲームの魅力とは?

森田　春彦

3DvS2Dを見直してみる

最近いろいろなゲーム雑誌を見ていると、気になる記事を見かける。特に新世代機のゲーム雑誌なのだが、『3D(ポリゴン)VS2D』をテーマにした記事である。

記事のタイトルを見ると『2Dゲームの意地』『2Dゲームの逆襲』と興味を引く文字が並んでいて、これを見ているといかにも2Dのゲームは3D(ポリゴン)ゲームに押されてしまい、今まさに苦難の道から逆襲を始めている状況かのようだ。何かにつけ弱い方を応援してしまう僕なんかは思わず「ガンバレ2Dゲーム!」と声援を送っちゃいそうになる。ゲームジャンルの中でも人気上位にある格闘ゲームでも、この傾向が強いようだ。

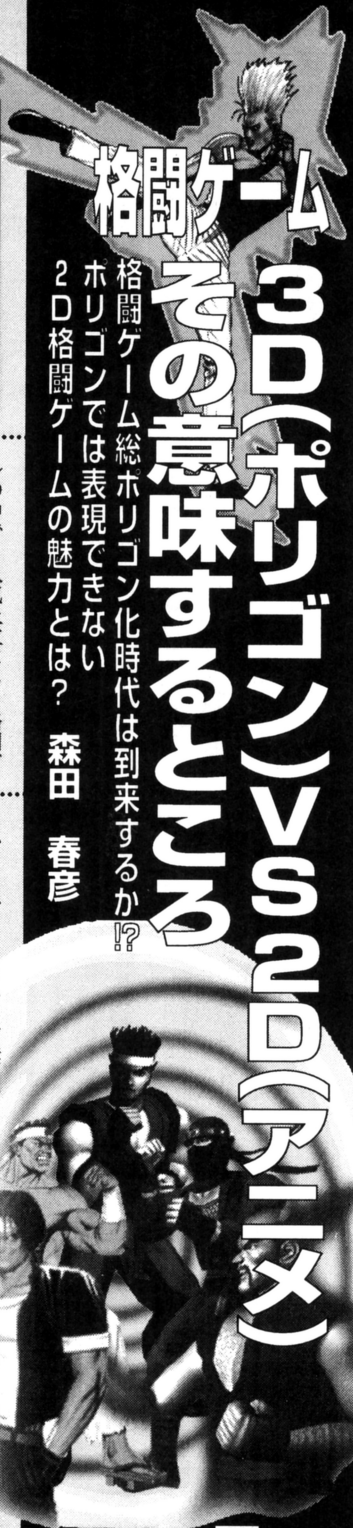
でも、待てよ。何かおかしくないか。最近(この記事を書いてる時期にね)ゲームセンターではザ・キング・オブ・ファイターズ95にプレイヤーが集まっている。別に『ポリゴンじゃないからKOFは遊ばないよ』なんて意見は聞いたことがない。もちろんバーチャファイター2や鉄拳2も人気がある。けど『VF2はポリゴンだから遊ぶんだ。ポリゴンじゃないゲームはやらないね』なんて声も聞いたことがない。ムムム。これはどう言うことなんだろう。いろいろ意見が出ている『3D(ポリゴン)VS2D』について、もう一度考え直してみたいと思う。

まずは今言われている3Dゲーム、2Dゲームという言葉を、きちんと定義しておこう。

今回の論点となっているのは、ゲームシステムとかゲーム性の3D、2Dではなく、ゲームの映像の表示方法についての区別である。もっと簡単に言ってしまえば『ポリゴンをメインで使っているゲーム=3D。それ以外=2D』という区別の仕方をしているものがほとんど。おやおや、ちょっと単純に区別しすぎでは?と感じるかもしれないが、実際これが3Dと2Dを分ける基準になっており、そのことで様々な意見が述べられているのが現状なのだ。

格闘空間におけるポリゴンならではの立体表現

ポリゴン表現を使った格闘ゲームの最新作と言えば『鉄拳2』だ。前作の『鉄拳』に引き続き採用されたプレイステーション業務用基板において制作されている。前作よりゲームシステム、グラフィック面ともかなり強化されている。グラフィックは前作と同じ基板とは思えないほど。多彩なコンボの組み合わせや返し技等の、やり込むとかなり奥の深そうなシステム面はプレイの駆け引きを楽しませてくれるだろう。

ポリゴンによって表現された『鉄拳2』は、そのゲームの世界ではほぼ完全な立体空間が構築されている。特に技の掛け合いなどで、カメラアングルが切り替わったり、勝利ポーズやリプレイをいろ

いろな角度から見せられたときには、より『立体空間』を強く感じ、そのインパクトはかなりのものだ。

2Dの格闘ゲームでは、『サイドビュー』の画面にキャラが2体向かい合って戦う』画面構成がほとんどで、平面的な絵でしかなかったキャラクターに、空間に実在する存在感を表現しているのだ。

また、キャラクターの動きのなめらかさも印象的だ。特に鉄拳2とVF2では秒間60フレームの描きかえ（1秒間に画面を60回描きかえていること。ちなみに通常の日本のアニメーションは秒間8回の描きかえで制作されているものがほとんどで、手をかけても秒間12回になる）を行っている。この『立体空間での存在感』、『映像のなめらかさ』この二つは、ポリゴンでなければ表現できないグラフィック効果だ。

あい変わらずイッタセンスの「鉄拳2」

マンガ的演出方法がぎっちりつまった2D表現

では2D表現の格闘ゲームはどうだろうか。鉄拳2より少しはやく業務用が発売された『ザ・キング・オブ・ファイターズ'95』を例にしてみよう。

おっ！　にぎやかで派手な画面だな。これがゲーム画面を一目見ての感想だ。ご存じの通り3人1チーム同士が対戦するこのゲームでは、後方で応援しているチームメイト(?)を入れると6人のキャラクターが画面に登場している。必殺技も派手なエフェクトでゲームの迫力を引き上げている。爆炎、雷撃、光弾、真空波等が飛び交う闘いは、格闘ゲームでは主流のマンガ的演出方法がぎっちりつまっている。

スト2シリーズ最新作のストリートファイターゼロでもスーパーコンボの演出に、最近よく使われる残像のエフェクトを多用している。キャラクターグラフィックを色変更させたものを重ねて表示しているだけだが、その効果は非常に高い。

また、少し前のゲームになるが、ヴァンパイア・ハンターでは2D表現ならではの演出を、とても有効に使用していた。登場するキャラクター達のアクション一つ一つにアイデアが盛り込まれていて見ているだけで十分に楽しめる。キャラクターのモチーフを『モンスター』としたのも、人間の動きにとらわれないアクションパターンを表現できた下地になっている。パンチボタンの攻撃で、ゾンビは肋骨を突き出して攻撃してくるし、半魚人の帝王は手をカニのハサミにして襲ってくる。もちろん、ただ単に『なんでもあり』と言う訳ではなく、そのキャラクターの特徴をうまくアレンジした動きを見せてくれる。また筋肉の動きに『力のベクトル』を表現したりと、グラフィックスタッフの方々のセンスの高さにただただ感服するばかりである。『マンガ的演出方法』から見ると、2D表現の格闘ゲームはゲーム上のキャラクターのアクションをそのまま絵にしてしまうのだから、いかようにでもエフェクトの表示や、アクションごとのディフォルメが効く(それでもいろいろな制約があるんだけどね)。しかし、ポリゴンで表現している場合は制約が多く、そうは簡単にいかないのだ。

まず、現在のようなポリゴン表示量に限界のある状況では、ヒットしたときのマークやエフェクト等もあまり自由には出せない。よく「一画面中何ポリゴン表示」と紹介されているが、これはあくまでも最大値であり、これを超えてしまうと処理スピードが落ちてしまいゲームにならなくなってしまう。グラフィックのエフェクトを表示するなら、これがすべて表示された状態（たとえゲーム中は一瞬であっても）を最大値にしなけ

ればならないのだ。そうすると、ただでさえ限られたポリゴン数をエフェクト用にとられてしまい、キャラクターや背景に使われるポリゴンは少なくなってしまう。

またポリゴンのキャラクター自体も、筋肉の隆起（力コブが盛り上がったり筋肉がパンプアップする等）や、アクションごとに服にしわをよらせたりすることが難しい。キャラクターにオーバーなアクションをさせると、キャラクターを構成するポリゴン同士がめりこんでしまったり、関節部分に不自然なすき間ができてしまったりする。まだこれが一方方向からしか見えないのだったらごまかしようがあるが、立体モデルである以上あらゆる方向から見られる可能性があるのだ。

こうなると派手な演出をポリゴン表現のゲームでやるのは難しいということが分かってもらえるだろう。ポリゴン表現の格闘ゲームの多くが、ド派手必殺技バシバシ系のゲームに走らず、一見地味だが現実性が感じられ痛みを連想しやすい、実際の格闘技の動きにこだわったのも、このポリゴン表現の弱みが理由の一つかもしれない。

一方、鉄拳シリーズは、ポリゴンによる立体の表現をキャラクターの操作系に反映させている。パンチ・キックの攻撃ボタンに、大・中・小といった記号化された攻撃力による割り振りをせず、『左右』の概念を持ち込んでいる。通常2Dの格闘ゲームではキャラクターの左右の向きが変わるとグラフィックを左右反転させて表示するので、キャラクターにグラフィック上での左腕・右腕等の区別は付けられない。しかし、ポリゴンのキャラクターならばゲーム上の空間の中にそのキャラクターが立体的に存在しているので、キャラクターに左右は当然存在している。これをボタン操作に反映させることで、プレイヤーとキャラクターの一体感を強めようとしている。『右腕、左腕どちらが利き腕で使いやすいか』や『構えている状態でどちらの足を前に出しているか』、『側転・回転起き上がり』等の左右の概念から広がるものは、ポリゴン表現でなければ出てこない発想だろう。

前作に続き高い人気を誇るザ・キング・オブ・ファイター'95

こうして見てくると2Dと3Dの違いは演出や表現方法だけであって、決してどちらかの表現方法が優れているとは言えなくなってきた。では、初めてのポリゴン格闘ゲーム『バーチャファイター』はなぜここまでヒットしたのだろう。

「VF」以前の格闘ゲームの状況

スト2の大ヒットにより、プレイヤーも流通業者もメーカーも格闘ゲーム一辺倒になっていた。しかし、あまりにも格闘ゲームがヒットしすぎたために、徐々に弊害が起こり始めていった。

ゲームとしての大きなポイントに『見た目のインパクト』がある。ゲーム画面を一目見ただけで「面白そう」と感じさせ「遊んで見たい」とプレイヤーに思わせなくてはいけないのだ。

その点、前にも書いたように格闘ゲームは画面構成が『サイドビューの画面にキャラが2体向かい合って戦う』という基本構成から変化せず、格闘ゲーム・ジャンル内での、一つ一つのゲームの決定的な差別化が難しくなった。また基本システムが近いために、プレイヤーの上達や攻略のペースが早く、一つのゲームによって稼げる営業的な期間が短くなっていった。そして、プレイヤーのレベルの高さがマニア化を起こし、新規のプレイヤーが入ってくる余地をどんどん小さくしていく。特にプレイヤー間の対戦がメインである格闘ゲームにおいてこれは大きな問題

新世代ゲームの葛藤

になる。初めて格闘ゲーム遊でぼうとした人のことを、ちょっと考えればわかるだろう。いきなりうまい対戦者とぶつかってしまい、コテンパンにやられてしまったのでは、二度と遊ぼうとは思わないだろう。

格闘ゲームというジャンルは、プレイヤー、流通、メーカーどこから見ても、決して良い状況にはなかったのだ。そのままなら、やがて衰退してしまう様な状態だった。余談だがこの状況は、シューティング・ゲームのジャンルに良く似ていると思う。このまま悪い方向にどんどん進んでいってしまったのが、今のシューティング・ゲームの現状だと僕は考えている。だが、そこで登場したバーチャファイターは、ポリゴンにより表現された画面で他の格闘ゲームと明確に差別化され、プレイヤーへのアピール力は非常に強かった。が、バーチャファイターの優れた点は、ポリゴンによる画面表現だけではないのだ。操作系・ゲームシステムを一から見直し、まったく新しい操作形態をプレイヤーに提案してきた点を見過ごしてはならない。

高度になりすぎ、新規プレイヤーの入る余地が少なくなってきた格闘ゲームのレベルを一度ゼロに戻し、新しく仕切直しをさせようとしていたのだ。ガード、パンチ、キックのシンプルな操作系は、今まで格闘ゲームを敬遠してきたプレイヤーをゲームに触らせるためのものだったのだろう。ボタン連打やレバーとの組み合わせで簡単に出る連続技等も、すべて新規プレイヤーのためのものなのだ。ポリゴン画面のインパクトと、操作系の一新。この2つの狙いがうまくはまり新規ユーザーの獲得に成功した。そしてバーチャファイター、バーチャファイター2の現在のヒットにつながっているのだ。

これからの期待 新しい表現技術に向けて

高い映像技術を駆使したゲーム画面が、雑誌やCMで次々と流されている。発売前のゲームをプレイする機会が限られている現状で評価判断を行うには、その様な映像情報を中心にするしかないだろう。しかし、いつでも考えて欲しいことがある。そのゲームはどんな楽しさを提案しようとしているのか? どんな制作者の意図が盛り込まれているのか? ということだ。制作側、プレイヤー側、両方がこの点を忘れなければ、『映像だけすごいゲーム』等はもう生まれてこないだろう。

今回は、ポリゴンの表現能力について『できない』とか『難しい』など、否定的な面ばかり並べたててしまったが、これはあくまでも現在のハードスペックからの結論にすぎない。

実際、プレイステーションの様なグラフィックコンピューター並みの表現能力のある家庭用ゲーム機が発売されることを誰が思っていただろう。現在制作側にいる人達でも考え付かなかったことだ。現代のコンピューター技術はものすごい勢いで進んでいる。今、僕が『できない』としたことが、明日にはできるようになっていても何らおかしくない。

きっと近い将来に、今の常識を上回る業務用基盤や家庭用ゲーム機が開発され、驚くべき映像を私たちに見せてくれるゲームが登場するだろう。そのゲームが映像や表現技術だけでなく、多くの人達に新しい楽しみを提案していくことに大きな期待をよせたい。

◆プロフィール
森田　春彦
(もりた　はるひこ
1969生まれ・
某ソフトハウスディレクター。
格闘系を中心に制作。最近は違うものにチャレンジしたいと思っている。
サターンの「ラストグラディエーター」で本物のピンボールに目覚めハマリまくる日々を送る。

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95［ACG］　メーカー：SNK／機種：アーケード　
バーチャファイター2［ACG］　メーカー：セガ／機種：アーケード

検証

バーチャルボーイは新しいゲーム性を創造できたのか

発売後2カ月が過ぎたVB。だが市場的には芳しくないのが現状だ。本来VBとはどのようなゲーム機のはずだったのか。そのコンセプトを踏まえて、VBの方向性を検証する。

プロスペック 市川和久

VB 苦戦が続くVBの現状

バーチャルボーイ（以下VB）が7月21日に5種類のソフトを伴って発売された。しかし、8月下旬現在でのユーザーの評価はあまり良いものではない。秋葉原および東京近郊のショップを取材した限りでは、発売当日から品切れという店はなさそうに思える。発売前の受注発注段階で、すでにあまり仕入れたくない、という声も聞かれた。この時点で小売店での評価は低かったのだ。そしてこの評価は現時点で的中してしまったといえる。

そもそもVBとは、どのような市場的位置づけを占めるハードとして企画されたのだろうか。GB（ゲームボーイ）の上位機種なのだろうか。それとも他社の新世代機からユーザーを取り戻す対抗機種なのだろうか。この点が曖昧としているところに現在のVBの苦戦の原因があるように思える。

そこでまず、VBがどのような性質のゲーム機であるかを、もう一度まとめてみたい。

VB まったく新しいゲーム性の創造が主題

32ビットCPUを使用してプレイヤーの目の前に立体視差によるゲーム空間を作り出すゲーム機。これが発表前から、ゲーム誌などで繰り返し宣伝されてきたVBのコンセプトだ。

当初はサングラスの形状のものも考えられたというが、現在の技術を考えるとゴーグルタイプの「覗きこむ」形状になるし、価格面からは単色モノクロのゲーム画面にならざるを得ない。当然ゴーグルタイプなら多人数でゲームを楽しむことはできないし、単色の画像はゲームの華やかさを減少させる。加えて立体画面ということで、ゲーム画面自体が見づらくなってしまうことは避けられない。

開発責任者である任天堂の横井軍平氏は、他誌のインタビューで「カラーかモノクロかはゲームの本質に関係ない。オセロゲームなどはその好例」と述べている。まさに正論だが、VBでゲームを開発する以上、VBならではの魅力がなければわざわざハードを購入する必然性はない。VBでオセロゲームをしても意味がないのだ。

では、従来のゲーム機での魅力をある程度削ってまでも、VBで任天堂が目指したものは何だっただろうか。

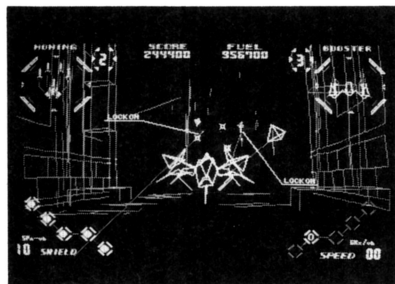
それは当然、立体視を生かした新しいゲーム性の創造にあるはずだ。具体的な例で言えば、ハイテク・テーマパークに見られるVR（バーチャルリアリティ）系アトラクションと同じゲームが家庭で楽しめるというものではないだろうか。

現在VR系アトラクションとい

レッドアラーム［STG］	メーカー：T&ESOFT Inc.／機種：バーチャルボーイ／価格：¥4,900 ©T&ESOFT Inc.1995
ギャラクティックピンボール［TBG］	メーカー：任天堂／機種：バーチャルボーイ／価格：¥4,900 ©Nintendo 1995

うと、HMD（ヘッド・マウント・ディスプレイ）を使用して視界全体に仮想空間を作り出すものと、ホログラムなどを利用して空間に立体映像を作り出すものに大別できる。このうち後者がVB的立体視と相性が良い。つまり、東京ディズニーランドのキャプテンEO、トロッコに乗ってレールの上を進みながら前方から現れる立体ゴーストを撃つガンシューティング、はたまた空間に浮かぶ3Dキャラが眼前で戦う格闘ゲーム、こうしたゲームこそVBが目指そうとしたゲーム性だと考えられる。当然、そうしたゲームが楽しめるVBは、GBの上位機種でも他メーカーの新世代機の対抗馬でもない、独自のハード的な特性を固めていくはずなのだ。

VB 現状のソフトはVBの特性を生かしているか

では、現在発売されているソフト群は、このVBが目指すコンセプトに合ったゲームなのだろうか。

現在、VBの立体視差を最も生かしたゲームといえば、T&Eソフトから発売された「レッドアラーム」があげられるだろう。

「レッドアラーム」は、ワイヤーフレームでできた空間の中を敵を倒しながら進むシューティングで、ゲーム自体に設定された3D空間と、VBの立体視が良く適合している。4種類の視点やリプレイ機能など、ゲームモードも多彩だ。また、コントローラーの左右についた十字キーと6つのボタンをフルに使用するゲームとしても、VBの代表的ソフトとしての位置づけが可能だ。

VBソフトの一つの基準「レッドアラーム」。

ただ、ワイヤーフレーム自体の表現力の弱さから自機と敵機、背景と敵弾の区別がつきにくく、カメラ抜けを起こすために壁に衝突しやすい上、一度当たると復活するのが難しいという難点もある。疑似空間は感じられるが、障害物と空間の区別がつきにくいのだ。

また、同社の「バーチャルゴルフ」は、「オーガスタ」以来の3DゴルフとVBの立体性が相乗効果をあげている好例だろう。

スポーツゲームでは、他にも任天堂の「マリオズテニス」がVB的ソフトとしてあげられる。「テニス」では、相手の打った球が「飛んでくる」という感触があるし、視点を自キャラの背後に設定することでダブルスの際、後衛の打ち返した球が前衛の脇をすり抜けて相手コートに飛んでいくという効果をだしている。

ただ、両者ともゲーム性は従来機のゲームと変わるところはなく、空間ならではのスポーツゲームの面白さを感じるまでには至っていない。そのため、対戦プレイができない等のVBの弱点だけが目だってしまうのが残念である。

しかし、他の作品の多くはGBのソフトをただ「飛び出させただけ」だけで、立体性が芝居の書き割りレベルに終始してしまっている。中にはVB化で魅力が半減しているものも多い。

ハドソンの「とびだせ！ぱにボン」は落ち物パズルのゲームで、SFCやPCエンジンで発売された「ぱにっくボンバー」の移植である。そのため落ち物としては完成されているが、いかんせん背景が立体的なだけではVBに移植する意味がない。縦スクロールSTG「バーティカルフォース」は、上空と低空という風に上下2ラインの間を行き来しながらのゲームが可能だが、赤色モノクロのために上下でキャラや弾が重なると判別しにくくなるという、皮肉な状況に陥っている。

「レッドアラーム」にしろ「マリオズテニス」にしろ、空間性はともかくゲーム性はまだこれからというのが現状だ。言ってみれば

マリオズテニス［SPG］	メーカー：任天堂／機種：バーチャルボーイ／価格：¥4,900
バーチャルゴルフ［SPG］	メーカー：T&Eソフト／機種：バーチャルボーイ／価格：¥4,900

これらのソフトがVBの一つの基準としての役割を果たすことになる。しかし、実際にはこれらのソフトがトップクラスの地位を占めているのが現状なのだ。

志の非常に高いハード、VB

こうした「飛び出すGBソフト」の発売が続いている状況は、任天堂が当初予定していた青写真通りなのだろうか。いや、そうではないはずだ。VBはまったく新しいゲーム性を実現させる、志の高いハードだからだ。

しかし、前述の通り任天堂自身がVBのコンセプトを十分に生かしたソフトを生み出していない。任天堂自身が立体視による空間の活用について、暗中模索の状況という印象さえ受ける。

VBに限らず、ソフトを開発するには費用、時間ともに膨大なものがいる。まして、立体という今までになかったゲームを創造するには、高い技術と志が必要だ。しかし、ハードの普及台数が未知数の現状では、サードパーティが開発に力をかけることが難しい一面も否定できない。任天堂自身がVBの方向性を提示できないままでは、サードパーティのソフト開発も保守的にならざるを得ない。その結果、VBの位置づけが曖昧なまま、サードパーティがGBクラスのソフトを開発する状況が続いているのではないだろうか。

しかし、このまま書き割りレベルの立体視のゲーム発売が続ければ、ユーザーもすぐにVBの立体性に限界を感じ、魅力を失ってしまうことになるだろう。その結果「携帯性に乏しい大型GB」という認識がユーザーの間に定着すれば、VBはその可能性を秘めたままでハードとしての寿命を閉じてしまう。現に小売店の中には、VBを「スペースバズーカ」と同じ扱いで売っている店もあった。これはすでにVBを「死んだ」商品として見ているということに他ならないのだ。

GBレベルのソフトではVBの未来はない

こうした現状を打開するために、まず任天堂自身がVBの理想を追求したソフトを制作し、サードパーティやユーザーにVBの指針を示す必要があるはずだ。

過去、ハードの発売日には、その性能を生かした目玉ソフトを必ず同時発売していた任天堂。だが、VBに関してはそれがない。ウルトラ64での参入メーカーの限定や、参入できないメーカーに対して、「まず任天堂のソフトを見てからの参入を」というスタンスをとる同社だが、VBでこそ、そうした姿勢を見せる必要があるのではないか。

「ハイテク・テーマパークのVR系アトラクションをご家庭で」というコンセプトから考えると、バーチャルリアリティやテーマパークでのアトラクションを研究している企業と提携してもいいだろう。もちろんそれ以外にも、VBの可能性を考えればまだまだ無限に広がっていくと思うのだが……。市場を活性化しなければソフトハウスの開発環境も向上しない。そのためにはハードを引っ張る大型ソフトが不可欠だ。そして、その意味を一番良く知っているのが任天堂のはずである。

VBは人跡未踏の広大な開拓地だ。そこには空間という自由が満ちあふれている。しかし、ユーザーはそんなに待ってはくれないということを忘れてはならない。自由を無駄に消費して、開拓地を荒野に変えてしまうことがあってはならない。そのためにはまず、GBレベルのソフトの開発だけは、止めなければならないはずだ。

プロフィール
市川和久(いちかわ. かずひさ)
1961年生まれ。有限会社プロスペック所属のライター。機種に関わらず、いいゲームなら何でもプレイするのを信条にしてはいるが、これだけ機種が出てくるとそれも難しいね。特に子供が生まれてからは1本かうのもひと苦労。カナシイ…。

とびだせ！ぱにポン［PZG］	メーカー：ハドソン／機種：バーチャルボーイ／価格：¥4,900
バーティカルフォース［STG］	メーカー：ハドソン／機種：バーチャルボーイ／価格：¥4,900

第一特集・総論

葛藤、「新世代」への生みの苦しみ

Complications of New Generation Games.

より素晴らしい新世代ゲームが生まれる環境とは…。私達は何をしなければならないのだろう。

「新世代」ゲーム。なんて言っても、内容が面白くなければどんなにビジュアルが良くてもだめだということはみんなもう気付いている。現状からいえばSFCの方が面白いタイトルは多い。SFCは晩期に入り、制作サイドもその性能を理解し、内部の仕様も把握されつつある。今、一番脂ののったハードと言えるのかもしれない。良識的な開発者は今こそそうしたハードでゲームを作りたいと考えているのではないか。

でも現実はそれを許さない。新しいハードが次々と発売され、SFCはどんどんと売れなくなる。もう問屋でもソフトを買ってもらえないという話も聞く。こうなれば新しいマシンで開発を進めるしかない。そして当然、「新世代機」で作られたゲームが今までと同じものでは買う側であるユーザーは納得しない。

「見るからに新しい」ゲームを…。そこで一番分かりやすい形としてビジュアル重視の内容となる。新世代機といっても何でも出来る夢のマシンではない。ポリゴン等のグラフィック部分に容量をさくならばシステム部分の作り込みを縮小せざるを得ない。それを受ける側は「クソゲー」と言う。ここに新世代ゲームの葛藤がある。

SFCの初期、内容的にもFCと変わらないものがたくさん出た。ゲームタイトルだけが意味なく拡縮回転したものなど、「前とは違う」ということだけを誇示した作品が。今はそうした時期なのかもしれない。これからハードの分析、研究が進み、内容も変わるだろう。だからこそ、これからが制作者の考え方、スタンスが問われる時だ。ゲームの本質がゲーム性（システム）にある限り、ビジュアルがどれだけ進化してもゲーム自体は進歩しない。

ゲームが商品である以上、「見せる」部分にウエイトを置かなければ失敗であるというような考え方も分かるのだが、それは同時にシステム面がちゃんと出来た上での話だろう。ビジュアル、ゲームシステムが共に新世代へと行けないのであれば、せめてシステムの作り込みをSFCレベルまでは持っていって欲しい。同じ内容でビジュアルがいいのであればどちらが良いかは明白だ。これはゲームを作るうえで最低レベルのことだろう。

また、ユーザーもビジュアルばかりにこだわった見方は捨てなければいけない。その双方のバランスが取れてこそより良いゲームの生まれる環境は作られるのではないだろうか。

続 街で見かけた新世代ゲームの葛藤

新世代への葛藤を軽々と乗り越え 読者注目のコーナーの開始です!!!

▲プレイヤー視点からの映像。地上のものもかすんで見える高さです。

「どんな美人でもクソするから、これからは気にしないことにします」。編集部には毎号このような当コーナーへの叱咤激励の葉書がたくさん届きます。ゲーム批評という名の、しかも特集という畑の肥料という重要な役割を担うこのコーナー、読者の皆様の高い認知度に支えられ、ますます張り切っている今日このごろです。

さて、今回の題目は新世代ゲームの葛藤です。新世代ゲームと聞いて連想するタイトルといえば何でしょうか。うちのポチに聞いたら「PSの『ジャンピングフラッシュ』が一番新世代っぽいワン」とのことでした。

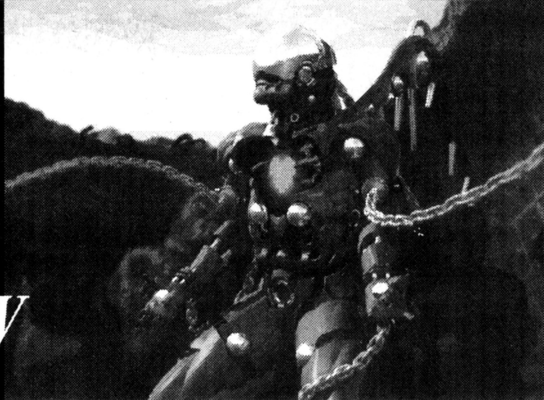
というわけで、小野ジャンピングフラッシュさん、ではなくて主人公の小野ラビットさん（32歳、独身）の登場です。耳も体も黒いのは、彼が新型のラビットだからです。そういえば「毎回おかしなコスプレをしてハズカしくないですか」という御葉書も頂きましたが、これは違います。なぜならこれはコスプレではないからです。彼こそ身も心も新世代なイカす新世代野郎、小野ラビットさん（32歳、独身）その人なのですから。

▲足元から見上げた図。ポリゴンなので視点変更もバッチリOK。

さて、小野ラビットさん（32歳、独身）はアロハ男爵に盗まれたリゾート地を取り戻すために、北千住の遊園地にやってきました。鉄骨の屋上に登って、さあゲームスタートです。タラップに足をかけて下を見おろすと、なんだかそのまま吸い込まれそうな気が遠くなるような気分です。寂しさに一負けた一などと思わず口ずさみたくなってきます。ラビットだから高いところはお手のもの。ところが足が震え腰が立たず急速に尿意をもよおしてくるのが不思議な話です。ああどうしてこんな仕事までしなければならないのかしらそれは貴方がサラリーマンだからですなどと自問自答しつつ、気がつけば後ろのお兄さんに突き飛ばされてしまいました。うわーっ!! ぴよーんぴよーん。着地。でも耳だけちぎれてどこかに飛んで行ってしまいました。イマイチ耳との相性が悪かったようです。

というわけで小野ラビットさん（32歳　独身）は今日も北千住で活躍中です。何をどう活躍中なのかああ紹介できないままにスペースがなくなってしまいました。それではまた、お目にかかれる日を。

▲ジャンプ直前のひとコマ。すっかり余裕の表情ですが、耳だけがジャンプを拒否してだだをこねています。

TAMOTSU SHINOHARA INTERVIEW

独特の個性と強い存在感を持つCGキャラを描き続けるデザイナー、篠原保氏にインタビューした。

Q1. 今回のイラストはどんなコンセプトで制作されたのですか？

A1. **「彼は人々の期待を担う新世代の旗手となるべく創造された。だが、最先端技術を駆使して造られたその身体に、魂が宿ることはなかった。そして彼は今も、自らの存在理由のわからぬまま、このスクラップ置き場で運命を嘆き続けている…」。というのを、見た目スゴくて中身のないゲーム群の暗喩に使ってみました。**

Q2. 篠原さんはキャラクターの設定などもされていますが、キャラクターを創るとき心がけられていることは何ですか、またご自分のルーツになった作品やキャラクター等ありましたら教えて下さい。

A2. **歴史が顔をつくる…といいますが、その人の人生を考えれば、その人の姿を想像するのはラクショーですから、要はどれだけ生活背負わせるかというとこです。影響を受けたのは数えきれないので省略。**

Q3. 作品はＣＧのものが中心ですが、ＣＧで作品を創られる魅力とは何でしょう？

A3. **僕はデッサンとかやったことなくて絵がヘタクソなんですけど、コンピュータの中に実在しているキャラクターの写真は撮ってくることはできるようになりました。**

Q4. 今、一番やりたいと考えているお仕事は何ですか？

A4. **CGでマンガ描きたいっす。**

Q5 今、注目されているアーティストは誰ですか？

A5. **注目しているのは自分以外のすべての人。世界でいちばん絵がうまいのは寺田克也さん。**

Q6 仕事以外で興味のあることは何ですか？

A6. **雨宮監督の影響で、すっかりTOYにハマっている現在ですが、（トレーディング）カード地獄にはハマらないようにしようと思っています。**

Q7. ゲームもお好きだと聞きましたが、今回の特集のテーマ「新世代ゲーム」についてはなにか考えていることがあれば教えて下さい。

A7. **とりあえず実写ムービーを使ったゲームは死刑。どんなにクソゲーでもポリゴンさえ使っていれば許してしまう僕はポリゴンフェチだと実感。まさに「ポリゴンから愛」。**

Q8. 一番好きなゲームは何ですか？　またその　理由を教えて下さい。

A8. **（FCの）スペランカー。命をけずっていくこのスリルこそゲーム。明日死ぬならコレ。**

P R O F I E L

◆篠原　保：1965年 鹿児島県に生まれる。東映「高速戦隊ターボレンジャー」のキャラクターデザイナーとしてデビュー、その後も東映特撮ものを中心に活躍する。また、ＣＧ制作も行っており、雑誌の表紙等を手がける。最近はゲームキャラのデザインの分野にも進出、ＰＳ用で開発されている「ＰＡＬ」のキャラは氏のデザイン。代表作は、「ゼイラム１、２」のＣＧ他、東映「忍者戦隊カクレンジャー」のキャラクターデザインなど。

フランス人の見た日本●

おフランスざます

フランソワ・エレムラン

海外の最新技術や開発者に依存する今日のゲーム業界。内外の技術差がここまで開いた原因とは？

第5回
ゲーム業界を巡る内外の技術格差

海外技術なしには語れない業界の現状

現在の新世代機で使われている最新のゲーム技術。これらの多くは海外で開発されたものです。スターフォックスのスーパーFXチップ、フルモーション圧縮再生のチップ、プレイステーションの3Dジオメトリー演算チップ、バーチャルボーイ技術、3DOの開発技術。そしてウルトラ64（ニンテンドー64）が、米SGI社の技術を基盤としている等々。

ハードウェアだけではありません。新世代ゲームの開発者の多くは、米国レア社やエイリアス社と同じ開発用ソフトを使用しています。スーパードンキーコングはレア社のプログラマーがいなければ誕生しえなかったでしょう。また、サターンの圧縮技術は、アメリカで開発されたものです。

これまで国内でビデオゲームを制作してきた日本のゲームメーカーは、ますます「外人」の力を借りるようになっています。メガドライブやスーパーファミコンが発売された当時は、ゲーム技術のほとんどが日本製でした。ゲーム機は日本で設計され、製造されました。ゲームソフトは日本人開発者によってプログラムされました。スーパーファミコンやメガドライブは、当時「外人」が使っていたアミガやアタリ、ST、PC286／386のどれよりも刺激的でした。当時の「外人」は、画像や動きがあまりぱっとせず、のめり込むことが難しいハードを使用していることに気づき、ショックを受けたのです。

新技術導入に消極的だった国内の状況

しかし、その後技術がめざましい進歩を遂げる中で、日本のゲームメーカーは、パソコンメーカーに比べてバーチャルリアリティ、3Dアニメーションなどの新しい技術や32ビットのハードウェア等を導入することに消極的でした。日本企業が世界のビデオゲーム市場で優位を占め、新機種を急いで導入する必要がなかったからです。'88年のメガドライブと'90年の

THE GAIJINS' HELP

The Star Fox's Super FX chip, whic
processor, the Full Motion Video De
Engine chip of the Playstation. The V
Model 1 coin-up (and following). The
64 (or Ultra Famicom) ...

All of them came from Gaijin, to h

And don't think i
Develo

スーパーファミコン発売以降、昨年の新世代機発売に至るまで、セガと任天堂は新しいハードを発表しませんでした（一部メガCDのような例外もあるが、基本的には新しい発展はない）。日本のプログラマーは、その間、今となっては時代遅れ（ローテク）のハードとソフトを使い続けていたのです。ところが欧米のゲーム市場では、新しいマイクロ・プロセッサをベースにしたパソコンが半年毎に発表されていました。インテル386の後に486が、そしてペンティアムが発売されました。サウンドボードとCD-ROMドライブは改善されました。モトローラ6030は6040になり、そしてパワーPCに取ってかわられたのです。この結果「外人」は新しい技術を上手く使いこなさざるを得なかったのです。

そのため現在では、最高の技術者やチップの設計者、あるいはソフトのプログラマーは、一般に「外人」ということになったのです！　そのため日本のゲーム会社は、海外の開発者の力をよりあてにするようになっています。

では外人プログラマーは常に日本人プログラマーより優れているのでしょうか？　いや、日本は遅れているだけなのです。ここ2、3年の間は、外人と日本人の技術格差は依然残るでしょうが、これには幾つかの理由があると思われます。

開発を巡る環境の差がもたらしたものとは

まず、日本的な環境が邪魔をしているのです。日本のプログラマーは、開発部の「部長」から与えられたソフトや開発ツールでプログラムを作ってきました。最後の仕上げやデバックも、上からの指示なしではできません。自分たちが要求したり提案したりすることもありませんでした。たとえ自分たちが使っている開発ツールや技術が時代遅れのものであるとわかっていても、不平をいわずに使っているのです。日本の官僚的なシステムにより、「部長」には過大な権限が与えられていますが、えてしてこうした立場の人は、何もわかっていないか、プログラマーとして根本的に不適格者か能力的に不十分な人々なのです。小規模でもやり手のソフトハウスでは話は別です。しかし、ほとんどのビデオゲームは、大手の官僚的な会社で作られてきたものです。

ビデオゲームはある種の電子芸術です。画面、音、動きなどが、マルチメディア的に融合しています。日本的経営システムは、創造や芸術を扱うのに適しているとはいえません。あまりにも団体戦指向で、個人的な情感や表現方法に対する自由を十分に認めてはいないのです。

また、外人プログラマーがなぜ良質かというと、生活が懸かっているからなのです。欧米では、ほとんどの場合終身雇用ではありません。その是非は別にして、本人の資質や成果にかかわらず、同じ会社で人々が一生働ける雇用システムがないのです。開発者は、半年、1年、そして時には2年間同じ会社やプロジェクトで働くことはありますが、2年を越えることは、まずありません。常に会社から会社へと渡り歩きます。そのため、新しい仕事を得るために、あるいは首にならないために、いつも新しい技術と格闘する必要があるのです。新しいシステム、新しい言語、新しい理論を一貫して学び続けなければならないのです。

もちろんこれは一般論で、世界中どこにでも優秀な開発者もいれば、そうでない人がいるのも事実です。しかし、今日の技術力の差は事実です。日本の開発者と、開発者を巡る状況が変わらない限り、この差はいつまでも縮まらないかもしれないのです。

訳者・角南　有加

プロフィール

フランソワ・エレムラン　1965年生まれ。ソルボンヌ大学を始め数校で歴史学・芸術史を始めとした数種類の学位を習得。
現在フランスのビデオゲーム雑誌「コンソール＋」の日本特派員を務める傍ら、フランス・イギリス・ドイツなど欧州各国のコンピュータやビデオゲーム雑誌のフリーの記者の仕事などで多忙な毎日をおくっている。

祝・新連載

悪趣味ゲーム紀行

第一便 『meldac 暴れん坊天狗』

がっぷ獅子丸

奇ゲーのパイオニアたる頂点を極めたゲーム

誰でも『心のゲーム』と呼ぶ様な何か強烈に心に残る作品とかに出会ったことがあるはずです。それが面白かったとかヒットしていたからではなくて、そのゲームに対して怒りとか驚きとかの感情とかを強烈に印象に残している作品。『奇ゲー』とか『味ゲー』とか呼ばれるようなゲームの作品や業界にまつわるバッドテイストな物事を、今回から僕の**偏った判断**で不公正に紹介したいと思います。

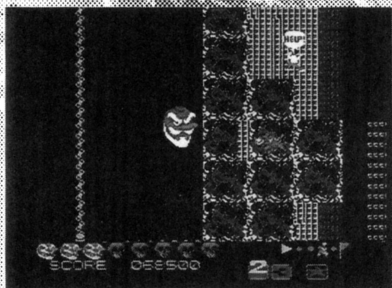
と、いうわけで第1回目からこんな強烈なのをだして後が続くんでしょうか。このゲームは『奇ゲー』のパイオニアと呼ぶにふさわしい、これはもう日本が生んだゲームのひとつの頂点です。これ作ったひとは**絶対どこかおかしい**と思います。このゲームの企画書をみて周りには**止めるような者**がいなかったのでしょうか。

ゲームの設定は邪悪な宇宙生命に侵略されたアメリカを正義の天狗（の面）が救うというものなのですが、ボスなんかも自由の女神だのマッチョな漢のおじさんだの原発だのと、ゲーム画面を見たかぎりでは天狗の面が直接**アメリカを相手に破壊活動を行っている**ようにしか見えず、これを見たときに、アメリカの国辱ゲームかと思いました。時々破壊した建物とかから『HELP』と叫ぶ人間が落ちて来て、それを天狗が取るとパワーアップします。一応あれは助けを求めている人間を救助しているとの設定らしいですが、どう見ても**アメリカ人を食ってパワーアップしている**様にしか見えません。自機はライフゲージのダメージ制で死ぬといきなり『無念』の吹き出しをだしてその次の瞬間ゲームオーバー画面になり、その何の感傷も受け付けないようなあまりの突然さに唖然とします。

なんと、壊す快感を徹底追求した内容

このゲームは、とにかく唯一無二のコンセプトとして、『これぞ破壊美!!』とでも言うかのように物を**壊す快感**というものを徹底的に追求しています。ラウンドは1面がニューヨークビル街、2面はグランドキャニオン、3面は化学工場という感じですが、もう壊れる壊れる。またこれがやけに背景が**丁寧**にかき込まれていて、爆発パターンなども相当力が入っています。ハドソンのキャラバンシューティングのタイムトライアルなんかも壊れるBGをたくさん配置して似たようなコンセプトですが、あっちはグラフィックが**全然ツマラない**ので、こちらの方が目的が明確な分だけずっと面白いです。ここだけみていると自機がヘリ

これぞ破壊美！　自機がでかい。

コプターとかだったならまっとうなシューティングゲームにも見えなくもないんですが、自機の攻撃方法なんか、ショットが**目玉**で対地が**唾液**です。シチュエーションがこれだけ**異常**だと、ここまで物凄い**インパクト**になるのでしょうか。ちなみに操作性は変な慣性がついていて、少しコントロールが難しく、ゲーム中『雷』や『煙突からでる毒の煙』に触れると一気に大量ダメージなのですがこれと操作性で難易度をもたせていて、なかなか秀逸なアイディアなんで、なんかこれで終わるのがもったいないです。

音楽のセンスもかなり変ですが、天狗に虐殺されるザコ敵の亡者（ということですが、助ける人間と全く区別がつきません）の『ギャー』という断末魔の声が**やけに良く出来ている**のがこのゲームの特徴を表していると思います。

メサイア「超兄貴」すらかすむ異常さ

このゲームの異常さに比べたら、あのメサイヤの『超兄貴』シリーズでさえかすんでしまいます。『超兄貴』は肉体美とかホモセクシャルとか、何となくアダルツなギャグということで作り手の洒落がわかるのですが『暴れん坊天狗』の**泥臭**いまでの悪趣味さは何でしょう。一体、このゲームは誰を訴求対象にしたのでしょう。出せば売れる時代ならばいざ知らず、そろそろファミコンが終焉を迎えようとしていた時期に、なぜこの様なゲームをつくったのでしょう。作り手の時間軸では時代が天狗だったのでしょうか。最後のボスがグレイタイプの宇宙人で名前が『イーバ』なんて、**矢追純一のあやしいUFO番組**を喜んでみていた人間しか理解できない様なマニアックさです。メルダックの広報や営業の方たちの苦労はいかがばかりだったでしょうか。

時代のアマチュアリズム最後の抵抗

とかくあるメディアやハードの末期はこのような不思議なコンセプトをもったゲームがでてきますが、『暴れん坊天狗』はファミコン時代が終焉をむかえようとしていた時代のアマチュアリズムの最後の抵抗だったのかも知れません。ちなみに遊んだことのない人はとにかく1ぺんやってみればこのゲームの物凄さが理解できると思いますが、死ぬほど探して運が良ければ中古ソフト屋で見つかるかも知れません。もうこのようなゲームは二度と出てこないと思いますが、プレイステーション等で**『スーパー暴れん坊天狗』**とか出してもらって、ハードの限界まで挑戦した何の躊躇もない大量殺戮を楽しみたいと思っているのは僕だけでしょうか。反響をお待ちしております。

画 椎野竜彦

プロフィール
がっぷ獅子丸(がっぷししまる)
1968年生まれ。アーケード及びコンシューマーゲームの企画兼デザイナー。手掛けた作品に某業務用実写流血和風格闘ゲームなどがある。バカ雑誌のライターを兼業し、仕事の葛藤に悩むシックでメロウな27歳。

暴れん坊天狗
[STG]

メーカー：メルダック／機種：ファミコン／価格：¥6,500　発売日：'90年12月

マイクロソフトはゲーム業界を席巻するか

文＝佐野あきら
Akira Sano

マルチメディア業界の旗手マイクロソフト。ゲームバンク設立、ウインドウズ95発売とその鼻息は荒い。その野望とゲーム業界への影響を分析する。

ゲームバンク設立が業界に与える影響とは

マイクロソフトとソフトバンクがあらたにウインドウズ95用のゲームソフト供給会社「ゲームバンク」を設立する。当面はゲーム専用機やDOS版からソフトの移植業務を行い、世界に供給するという。

マイクロソフトはこれまでにも何度かゲーム業界への進出を匂わせる動きを見せたことがあった。セガサターンのOSを開発するという噂が流れたのは記憶に新しいところだし、昨年の夏にはウインドウズ3.1用ゲームソフト開発ツール「WinG」を発表している。

だが、いずれの場合もゲーム業界はあまり真剣には受けとらなかった。マイクロソフトのアプローチはどれも中途半端な形のまま終わっていたからだ。

サターンのOS開発話はいつのまにか立ち消えとなったし、WinGはその性能にいくつかの不満（たとえば色数が256色固定である、等）を残したまま見切り発車のかたちで発表され、たいした反応もないまま退場しようとしている。

だが今度は違う。今度こそビル・ゲイツも本気になった、とは業界のもっぱらの評判である。すでにソフトバンクはソフト移植のための専門会社の買収をアメリカですませており、アートディンク、カプコン、タイトー、タカラ、ナムコ、バンダイなどの大手ソフト会社も続々と協力を表明している。

はたして、ゲームバンクはゲーム専用機の黄金時代に終末をもたらす恐怖の大王となるのだろうか。パソコンを持っていなければマリオやソニックや春麗やモリガンと会うことさえもかなわない、そんな時代がやってくるのであろうか。

マイクロソフトの巧妙な戦略

ごく近い将来に関して言えば、答えはノーだ。なぜならマイクロソフトはゲームソフトを売りたくてゲームバンクを作ったわけではないからだ。彼らが今最も売りたい商品は言うまでもなくウインドウズ95であり、そのための援軍としてゲームバンクを設立したのである。

どうしてゲームソフトを売ることが新型OSの普及の掩護射撃になるのか、少し詳しく説明しよう。

ポイントは、従来のウインドウズとウイン

ドウズ95ではOSとして置かれている状況が全くちがうということにある。MSウインドウズは登場以来つねに汎用OSとして利用されてきた。ビジネスからホビーまであらゆるアプリケーションをその上で走らせていた。

だがマイクロソフトは現在、企業向け市場と一般家庭向け市場をはっきりと区別して戦略をたてている。具体的にはウインドウズNTとウインドウズ95によるユーザーの住み分けを行おうということだ。そうでなければひとつのシェアを自社の二つのOSが食い合うことになる。そんなバカな話があるわけがない。

ウインドウズNTはバリバリのビジネス用ソフトだ。このOSのネットワーク構築の容易さと価格の安さは驚嘆に値する。LANの王者ノベルへの対抗馬としての位置付けは、はっきりしている。

一方いまやパソコンは一家に一台の時代をむかえようとしている。激増するホームユーザーと激増するマルチメディアタイトル。これこそがウインドウズ95のターゲットなのだ。最初からジョイスティックに対応しているという事実がこの見方を裏付けている。

ゲームソフトが普及のカギとなる理由がここにある。ところがウインドウズ用のゲームタイトルはおおむね大人向けで、マニア受けのものが多い。ファミコンゲームのように家族そろって楽しめる、しかも魅力的なタイトルとなると皆無に近いのが現状だ。

そこでゲーム専用機やDOSからの移植が急務になってくるのである。

パソコンゲームで合弁

マイクロソフトとソフトバンク

「ウィンドウズ95」向け 専用機に対抗

月内に、日本で

日本経済新聞'94年6月23日版より。ゲームバンク設立の情報は業界を席巻した。

Win版ゲームの増加と国民機にせまる危機

これで尻に火がついたのはPC98である。大躍進を続けるDOS/V機に対して今や98には「ゲームが多い」ということぐらいしかメリットが残っていない。そしてこの優位はゲームソフトがMS-DOSベースで作られていればこそなのである。

MS-DOSは実はグラフィックやサウンドの機能をサポートしていない。MS-DOSが発表されたころのパソコンの性能は人間でいえば幼稚園児レベルで、文字が書けてフロッピーディスクやプリンタが管理できればそれだけで「まあお利口さん」と誉められていたのだから無理もないが。

そこでゲームソフトはやむをえず直接BIOSをいじっていた。BIOSとはパソコンと周辺機器とのデータのやりとりを管理するプログラムで、OSとハードウェアの橋渡し役をしているのだが、残念ながら機種によって仕様が異なっている。98で走るゲームがタウンズで走らないのはこのためだ。

ウインドウズはGUIを扱う都合上この欠点を克服する必要があり、グラフィックやサウンドを直接管理しているのだが、CPUのストレスが大きく反応速度が遅いという欠点があった。このためゲームソフトはウインドウズへの移行がまったく進まず、時代に取り残された分野となってしまった。ゲームにおけるPC98の天下はこのような状況に支えられて成り立っていたのである。

しかしユーザーにしてみれば機種に依存しないソフトのほうがいいに決まっている。ゲームバンクのソフトはDOS/Vユーザーを中心に圧倒的な好評で迎えられ、併わせてウインドウズ95も大量に売れ、98はま

すますシェアを落とすだろう。これは98にとっては最悪のシナリオだが、可能性としてはかなり高いと思う。

ホームユースから情報ハイウエーへ

マイクロソフトがホームユーザーに向けて打ったもうひとつの戦略がマイクロソフト・ネットワークだ。これはコンピュサーブやアメリカ・オンラインといったアメリカの大手パソコン通信ネットワークを恐怖に陥れた。パニックになるのも当然だろう。マイクロソフトは専用通信ソフトをウインドウズ95とセットで販売すると発表したのだから。ウインドウズ95は初年度だけで五千万本以上売れると予想されている。(どういう根拠ではじきだした数字なのか、ぼくにはよくわからないのだが)半分の人間がネットに加入しただけで世界最大手のパソコン通信ネットワークの座がマイクロソフトに転がり込んでくるのだ。

パソコンOSはもはや道路や橋と同じような重要な社会的インフラであり、一企業の独占物ではなく政府による厳重な監視・管理が必要なのではないか。ライバル会社の言い分はこうだが、ゲイツは「役所の作ったソフトが人々に受け入れられるとは思えない」とにべもない。

この問題については司法省がすでに調査中で、最悪の場合、独占禁止法による提訴もありうる。だが、法律上はマイクロソフト有利と一般的には見られている(この本が出るころには決着がついているはず)。

マイクロソフトがいま最も恐れているものはパワーPCチップでもOS/2でもなく独禁法だろう。この法律の対象になってしまったが最後、マイクロソフトは分割を余儀なくされてしまう。そうなればゲイツの夢も一巻の終りだ。ゲイツの夢、それは情報ハイウエーですべての人がマイクロソフトの製品を使うこと。マイクロソフト製品なしにはマルチメディア社会では生きていけない、そんな未来がくることだ。ゲームバンクもマイクロソフト・ネットワークも、スピルバーグと組んで「ドリームワークス」を設立したのも、財務管理ソフト「クイッケン」の開発元インテュイット社を15億ドルという破格の値段で買収しようとしたのも、最終的にはすべてはマルチメディアの覇権を握るためなのだ。

マルチメディアの牽引車を自称するゲイツだが、彼ほど情報通信の未来に対して明確なビジョンと楽観的な希望を持っている経営者は他にいない。強引な商売と特異な言動で批判者も多いゲイツだが、この点は評価してやらなければいけないだろう。実際、賛同するにせよ敵対するにせよ、この業界が彼のビジョンを起爆剤として動いている傾向にあるのは否定できない事実だ。

業界敵なしのマイクロソフトの野望、ビル・ゲイツの大いなる夢を砕く存在はあらわれるのだろうか? その可能性がわずかでもあるとすれば、それは次の2つに絞られるだろう。

ひとつはやはり独占禁止法によってマイクロソフトが分割の憂き目を見た場合だ。だがこの場合はゲイツも主張している通り、業界の活気を削ぎ、技術の進歩の停滞を招き、結

日本では11月下旬に発売予定のウインドウズ95のメニュー画面。

マルチメディアへの挑戦

果としてユーザーが受けるべき多くの恩恵が失われる可能性がある（マイクロソフトの「独占」によっても同じことが起こるかもしれないが）。
　もうひとつは、ゲイツよりも若く活力があり天才的でしたたかな、そんな起業家がライバルとして登場し、マイクロソフトのシェアを大幅に食ってしまう場合だ。何人かの候補者は既にいる。たとえばインターネットブームのおかげですっかり有名になったMosaicの発明者、マーク・アンドリーセン。かれは大学院生だったころフリーウェアとしてMosaicを開発したが、今はこれを企業化している。はたしてアンドリーセンにとってMosaicはゲイツにおけるBASICのような「成功への鍵」となるのだろうか。また、画期的な携帯端末「マジックリンク」を開発したジェネラルマジック社のアンディ・ハーツフィールドとビル・アトキンソンにも注目したい。
　もちろん望ましいのは後者による業界の変化だ。「競争し、向上し合うことにより、市場にはどんどん良いものが流れる。これが資本主義の良いところだ」
　ゲイツ自身がこう言っているぐらいなのだから。

「ぷよぷよ for Windows」ゲームのWin化は進む。

そして彼らの挑戦は果てしなく続く…

　繰り返すがゲーム専用機は当分マイクロソフトの驚異を心配する必要はない、当分は。まだ彼らはパソコン業界でやらねばならないことがいっぱい残っているし、強敵もうじゃうじゃいる。
　だが10年先となると話は別だ。そのときゲーム業界が、パソコン業界が、マルチメディアがどうなっているのか、ぼくにはまるで見当がつかない。
　ぼくが最も恐れるのはマイクロソフトの打った布石がことごとく図にあたり、司法省にも勝ち、パソコン業界に敵がいなくなったとき、かっての鉄鋼王カーネギーや自動車王フォードのような存在にゲイツがなったとき、そのとき彼がいったいどこに次の触手を伸ばすか、という点である。
　マイクロソフトは挑戦し続けることによってそのアイデンティティを保っているようなところがある。攻め続けることが彼らの成長を支えているのだ。辺りを見渡しても、すべてのものが自分にひざまずいている。そんな状態ほど退屈でやりきれないものはない。
　そんなある日、すべてを平らげてしまったと思っていたゲイツは、ちょっと変わったデザートがまだ皿の上に残っていることに気付く。それはカスタマイズされたチップを積んだ安っぽいマシンで、機能はえらく少ないが操作性と反応は素晴らしく、情報ハイウエーにも対応しており、何よりも子供達は「パソコンよりこっちの方が好き」と言うではないか！
　それはゲーム専用マシンだった。
　おもしろい。相手になってやろうじゃないか。ゲームの世界はあまり知らないが、かまうものか。マイクロソフトはいつも未知の分野に果敢に挑戦してきた。そして必ず勝ってきたのだ。そう決心するや彼は猛烈な勢いで電子メールを打ち始めた。ヘッドハンティングすべきプログラマやデザイナーの一覧を午後までに作成するよう、秘書に指示を出したのである……。

プロフィール

佐野あきら（さの・あきら）
1964年生まれ。
某中堅ソフトハウスの営業マン。

　本業が超多忙となったため今回をもって本連載を打ち止めとさせていただくこととなりました。一年余にわたるご愛読感謝いたします。

ビデオズ
Video's

韮沢靖のモンスターワールド

第五回

アンデッド

第5回目は、「アンデッド系モンスター」でいってみたいです。何となく「夏」らしいし、(この本が出る頃は秋ですが今はまだ夏!!)で、読んで字の如く『死なない』もしくは『死んでない』怪物なわけですが、正確にはこれらのほとんどは、生きていたものが死に、そして再び生き返った！　ことで怪物とされているわけですから『死んでいた』か『甦った』の意味合いで解釈するのがいいようで…。で、ゲームの中のアンデッド系も意外に多く、DQの、その名もズバリ「腐った死体」!!(笑)や「アンデッドドラゴン」、「ワイト」「レイス」「マミー」(言うなれば『乾いた死体』)そして「スケルトン・ウォリアー」なども呪術的に甦らされたことを考えるとアンデッド系モンスターに類するでしょう。そして何と言っても「ゾンビ」です。1979年3月16日、日本でも公開されたジョージ・A・ロメロ監督(ダリオ・アルジェント共同プロデュース)による映画『ゾンビ』(DAWN OF THE DEAD)に登場する主役とも言える死者の群れ達。映画のスゴさも手伝って彼らの設定・演出等が、その後のほとんどのゾンビ物に受け継がれてしまったことは、皆様もご承知と思います。そのために本来のハイチに伝わる「ブードゥー教」の死者蘇生の儀式が歪曲された形で我々に伝わったことも事実です。本来は黒魔術師(悪人なわけではない)ボコールと呼ばれる神官が生前に罪を犯した罪人を甦らせ、奴隷として仕えさせ、生前の罪を償うことを目的とした儀式であるとか、愛しい家族が急死した場合にその願いを託すべく甦らせるとか聞いています…。

しかし何はともあれ、「ゲーム」の中に登場する場合は、前述の映画のような演出が面白いのかもしれません(いやっプレイヤー側にアンデッド系のモンスターが仲間になって、皆で香水とかかけてたりするRPGも見てみたいいっ！)。事実、私自身も「まずは映画ありき」ですので、後々正しい伝承を勉強するのも一興でしょう。余談ですが、自宅の近所に囲碁将棋宿があるのですが、入り口がガラス張りなので奥まで見えます。見えたその奥に長いイスに座って動かないゾンビがいます。いやよく見ると『おジイちゃま』なのですが、青白い程のキレイな肌や5分に一度動くか動かないかの様は(顔がコワイわけではなく洗われた死体のようにキレイ！)まさにゾンビか老バンパイアが将棋をぶっているよう…失礼！

今回の趣向はまず「アンデッド」の腐っているさまや「死なない」あるいは「死ねない」という、どこかオカシ悲しい所をねらいデザインしてみました(この文章書いている時点では実はまだ描いていないのがツライ！)。1つは、生前にチェーンソー好き(何それ？)だったのでしょうか？　腐った右腕で一生懸命にチェーンソーを持とうとするのですが、意外に重いチェーンソーのために右腕はもげ落ちてしまい持てない。そこで他のゾンビの腕をたくさん縫いつけてやっと持てたチェーンソーンビー氏と、独自の美的感覚でやはり他人のボディーを繋ぎ合わせたベルメール氏、そしてオマケは枯れているだけにしか見えない珍しい植物のゾンビ『ドライ腐乱ワー』に登場してもらってます。

ジャッ！

あ〜、これでワタシもゾンビね。

A.DXD風

カット／AYUMI SAITO

●プロフィール：韮沢　靖 1963年新潟県生まれ。造型アーティスト。その独特でダークなセンスに魅せられたファンは業界でも数多い。現在、立体造形作品を 中心に「月刊ホビージャパン」での連載の他、特撮、ゲームのモンスターデザインなどを手がける。
■代表作「ファンタスティック・クリーチャーワールド」(大日本絵画刊)、「CREATURE CORE」(ホビージャパン刊)ほか。

雨宮日記 その弐

ついに「PAL」始動!! ゲーム制作に忙しい毎日を送る雨宮監督の、徒然なるままに書き綴る制作日記第二話。

いろいろたくさん始まりました。大変です

三本目が始まってしまった。エッと言う人もいると思うけど、連載じゃなくて、ゲームの仕事のことです、もちろん。これを何とか乗り切れば、後は楽チンなチェック作業…になるとはとても思えないほど深ーく作品にかかわってしまっている。しかも、この連載が後6回ぐらいすぎないと（もっと？）何も書けないのではないかと内心ヒヤヒヤしてます。その時はタイトルを『雨宮カード集め日記』に変えて、今ハマっているトレーディングカード集めのことでも書こう！ カナと。

いよいよ制作発表「PAL」。コダワリをもって頑張ってマス。

で、今回は唯一書いても怒られない「PAL」のことを少し…。もう他の雑誌には紹介されているので、知ってる人は知ってると思うけど、プレイステーションで「PAL」というタイトルのRPGを作ってます。おまけに、8月4日にホテルで制作発表などというものまでやってしまった。本当言うと自分は制作発表という形のものは好きではない。完成発表ならスゴイ物を作って、どうだ！ これで遊べ！ と言えるけど、まだ何ーんにも形になってないのに作りますよって、しかもいっぱい人がいる所で言うのはとても勇気がいることです。まあ、そうは言っても色々な要素があって、何かと避けて通れない道なのだろうとは思うけど…。

で「PAL」の中で、自分がやろうとしている事は何か？ と言うと、いわゆる雨宮ワールドとか、特撮RPGとかではなくて、フツーのRPGをプレイステーションと言う機械でちゃんと遊べるように作る…と言うことです。その気持ちの中には、どうしてもファミコンやスーパーファミコンで自分が楽しいと思ったRPGゲームの良さだけは残しておきたいナ、と言う点が大きい。最初はプレイステーション！ 新世代機！ とかで鼻をふくらませていたけど、仕事が進むにつれて「コレは何かがちがう」と感じるようになって、今はプレイステーションだからというコダワリにフタをしてしまっている。だから、後発のソフトなのにポリゴンは一切使ってないし（部分的には有）、声も肉声ではなくメッセージのみ。キャラクターもムダに動きをつけない…と。そのかわりに、キチンと町の中を歩けて、話をして「ああ、こうしたいナ」と思ったら、ゲームの中でそれがちゃんと出来る物にはなると思います（タブン）。あと、MAPもなるたけゼルダやマザーの様にズーッと地続きの地形にする、という所もガンコに守ろう。実際にゲームを作らなければならないフィルインカフェのスタッフの人たちには、とても大変なことをさせている様な気がしないでもないけど。そこはあんまり気にせずに、とにかく前進している日々です。キャラクターデザインは、今までのクラウドのデザインとちがって、ガラッと

変えてみた。でも、どっかクラウドらしさは残っているハズです。

RPG好きの人に「PALは良かった！」と言わせたい。

とにかくCD特有の（ロムでもあるけど）『チョットまってね』が自分はキライなので、それをあまり感じさせないでオモシロくなればいいやと。しかし、あの『チョットまってね』は何とかならんのか！　ゲームをやって、何かあのシィーチィーと音がすると「おめえ今何か企らんでんだろう？」と思ってしまう。ファミコンでRPGを初体験してしまった人は、CDのRPGは受けつけなくなっている気もしてしまう（N堂の陰謀か？）。でも意外と多いハズ。ドラクエやFFとちがうと言っても、買う人の大半は、ロンダルキアを通ってモノマネをして来た人にちがいないという思いこみが強すぎるのだろうか？　と言うよりせっかくゲームに、しかもRPGにかかわる以上は、ドラクエやFFをオモシロかったと言った人のその同じ口から「PALよかった！」と言わせたいではないか。ということで「PAL」はポリゴンとか色々ある見た目の目新しさよりは、プレイしてもらってナンボ、と思ってるけど。で、そんな中で三本目の作業を、この原稿を書いてからスグやらないと少しアセッてるけど、今日の所はビール飲んで頭の切り替え作業をしよう…しよう、そうしよう。

オモシロイゲームは「ヒト」にツキル！

でも、いざゲームを作る立場になると、今まで何も考えずにプレイしていたゲームたちのスバラシサを、改めて認識してしまう。あやっぱりゼルダってすごかったんだナアと。でもって、特にグラフィックで言うと、スクウェアのソフトは何でスーファミでこんな絵が描けるの？　本当に魔法使いがいるんじゃねえのか？　と思ってしまった。最近はそんな所ばかり人に聞いてるけど…。わかったのは、オモシロイゲームを作るのは、資本力もあるけど結局は『人』。ヒトにつきると！　その人がぐんぐん作品をひっぱって、オモシロイゲームになるのだ。いやなる可能性がある、ということでしょう。ということで、今回は少しマジメになってしまったけど、次回からはチャーンと寺田カツヤの秘密と、ニラちゃんの弱点を書こう！

あ、こんな所にビールが…。

（つづく）

DOKO NI KODAWARUKA?
KEITA・CROWD・AMEMIYA

ILLUSTLATION／KEITA AMEMIYA

●プロフィール
雨宮慶太
（あめみや・けいた）
1959年生まれ。映像作家。CM制作会社を経て（有）クラウドを設立。'88年「未来忍者」で監督デビュー。以後「ゼイラム」「ゼイラム2」で特撮界における不動の地位を築く。ゲーム関係では「鋼」（ハドソン）のデザイン担当など。現在新世代機関係でゲームを3本開発中。

絵と文　井坂恭一

【現在進行領域】

この厳しい時期を如何にして乗り切るかを真剣に考えた結果、乗り切ることをやめることになった。

「え、そんなのありですか」

「水平思考というものだよ、井坂君」

噂の水平思考との突如の出会い。

「世間の荒波に漕ぎ出す勇気があれば、漕ぎ出さず堪え忍ぶ理知というものもあるのだよ、井坂君」

微妙に部長の視線が上方へ偏向している。

「先日の経営会議で何かあったんでしょうか」

私の目線も上方へ向かい始める。

【フラッシュバック、某月某日】

「部長、新ハードへの取り組みについて雑誌社からのインタヴューが入りそうなんですが」

「前向きに検討中、だよ井坂君、宜しく取り計らってくれたまえ」

「前向き、ですね部長（数度の繰り返し）」

「部長、前向きの彼方には何があるのでしょうか」「井坂君、」

「部長、目線が…」この頃からだろうか、私と部長の思い描く未来絵図が熔融結合し始めたのは。

【フラッシュバック、某月某日】

「企画中です」「いつごろ公開できますか」「そのときには連絡差し上げます」「年末頃ですか」「調整中です」「いいじゃないですか、井坂さん、まだ載せませんから教えて下さいよ」

【フラッシュバック、某月某日】

「企画中、です」「特集号ですから、注目度、実売数もかなりのものが見込めそうです」

「申し込み日、入稿締め切り日がこうなってまして」「検討させてください」

「実行料金はこのくらい勉強しますので」

【フラッシュバック、某月某日】

「企画中、で、す」「あの、まだ何も言ってませんけど」「あ、失礼しました」

この頃からだろうか、私の肩書が『企画広報』というやや意味不明瞭な響きを帯び始めたのは。

【そして、再び現在進行領域】

「部長、何だかこの部には私と部長の二人しかいないみたいですね」「井坂君、それはそれとしてだ、基本に立ち返って考えてみようではないか」「はあ」「そも、娯楽とは単一のプラットフォーム、単一のメディアの中で費（つい）え、潰（つい）えてしまうものではない」「はあ」「違うかね」「一種、御明察です」

部長のロジックにドライヴが掛かり始める。

「部長、目線が」三白から四白の危うい領域をさ迷う眼（まなこ）や悪（わろ）し。

「井坂君、それはそれとしてだ、現在まさしく危急存亡の瀬戸際、火急的希求要件こそ、真の汎用性を内包せしむ企画也けり」

「はあ」漢文調、講談調に高ぶる

脳波はクロック過給気味。部長、あなたといふ人は。

【インターミッション】

そして電話は鳴り続ける、「井坂さん、例の話ですが」

ファクシミリは吐き続ける『予定日を記入して返送して下さい』

「井坂さん」「井坂、さん」「井坂、さ、ん」

【続・現在進行領域】

案件事項は過飽和に達し、折衝は行き詰まり、部長の目線すら補足する事能わず。企画の残滓が程よく発酵し燐光を纏いて乱舞する卓上の箱庭。

「汎用性とは固定されざる企て画策と見つけたり。されば会せど議せず、議せど決せず、決せど動かぬ心持ちぞ尊けれ。あな有難や、道ぞ示されたり、正しく惑乱逡巡の煩悩完全払拭の境地、部長、解りました私」

「井坂君、解ってくれたか、企画、企画こそすべて。開発されざる姿勢こそ無上の強さである」

「私は造ることに目が眩み、企画の素晴らしさを見失ってました」

「売上が全てだとの思い込みが間違いの素」

一種次世代風な応酬。本質ってもんですかい、それが。

【インターミッション】

「対応ハード、ジャンル、発売日が決定することはあり得ません」

「い、井坂さん、何ですか、それは」「完全互換完璧汎用戦略です。我ながら厳しい選択でした」

「さようなら、井坂さん、当分電話しないと思います」（類似する会話数件）

【最終的現在進行形態】

「井坂君、企画しているかね」

「あ、部長、勿論です。実現させないように細心の注意を払っています」

「井坂君」

「何でしょうか部長」

「君、最近いい目付きだね」

「部長ほどではありませんよ、ははは」

「言うね、君も、ははは」

もはや我々の間には火花散らす樽俎折衝も絡み付く目線も存在しない。あるべき輝かしい未来がすぐそこに。ほら。

【エンドクレジット】

「井坂君、そろそろ君も」

「そろそろ、ですか」

「自らを仮想化してこそ次世代への脱皮、脱却、解脱が完遂されるといえよう」

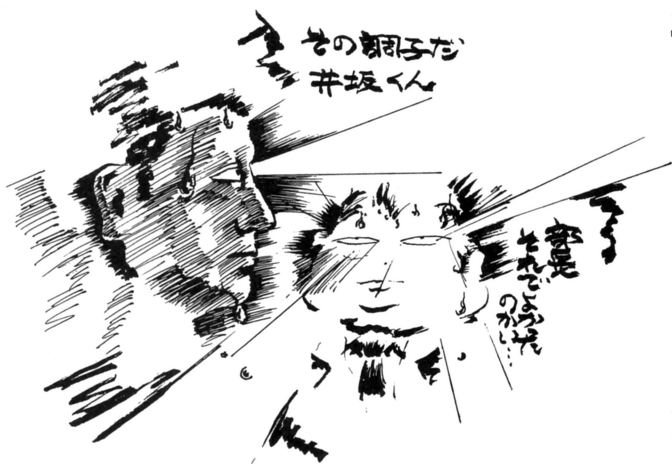
「言い得て妙、狡猾至極ですね、部長」

「何を今更、という言葉もあるね、井坂君」

「机と椅子、そして人も随分減りましたね」

「仮想化の波に遅れまいと努力しただけだよ」

自分の足元を見ると床が透けて見えていた。

私は誰が部長で誰が広報なのか考えることをやめた。

■プロフィール

井坂 恭一

今夏、仮想領域に進出。肩書や組織の存在しない世界へ遊蕩の旅立ちを果たす。合掌。

ゲームはなぜ面白いのか?

電視遊戯考現学講座 2

プログラムとゲーム性の関係

田尻智

テレビゲームはプログラムや電子技術によって生み出される。しかし、優れたプログラムや高い技術が豊かなゲーム性を生み出すとは限らない。面白いゲームを創りだすために必要な要素とは何か。

テレビゲームとプログラムの関係

さて、今回はテレビゲームとプログラムの関係について、お話ししたいと思います。

この1年間で、各メーカーから新しいゲーム機が次々と発売されて、家庭用テレビゲーム界は、かつてないほど混沌とした戦国時代を迎えています。CPUチップは、8ビット16ビットの次、いよいよ32ビットの世代が来るというわけで、それらは新世代機と銘打たれていますが、①ロジック周辺技術の革新スピードはおさまるどころか、まるでブレーキが壊れたように加速すらしています。

新世代の、さらに次の世代も、ボクらが考えているよりかなり早く訪れるような気がしています。

では、ゲーム機のスペックがあがることは、テレビゲーム自身にどれほどの影響を及ぼすのでしょうか?

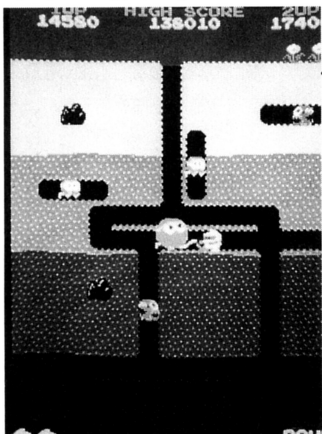
一番大きい要素は、画像表現レベルの変化だと思います。

ご存じのように、テレビゲームは、大まかにとらえれば、ハードウエアとソフトウエアで構成されています。

アイディアが、実際に形になるプロセスでは、さまざまな問題や困難が、ゲーム制作者たちにつきまといます。

大きいキャラクターを、はりきって描いたはいいが、そのデータをゲーム上に読み出す時間がない。写真のような流麗華美な画面をガシガシ創りたいのに色数が足りない。たくさんの敵キャラクターを一度に登場させたいが、くやしいが半分くらいしかでないようだ、とか。

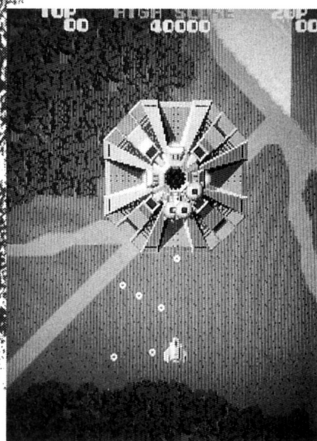
じつは、制作が思いどおりに進まないときというのは、もちろんさまざまな原因が考えられますけれども、多くの場合はゲーム機の性能、つまりスペックによって、数々の制限が生まれていることに、根元的な要因があるのです。

そんなとき、たいていはプログラムに工夫を凝らすなどして、うまくゲームを創りだそうとします。ソフトウエアの見地から、問題を回避することを考えるわけです。原則として、ハードウエアは、

ゲーム性が今でも斬新な「ディグダグ」。

おいそれと変わるモノではないからですね。

だから、新たなゲーム機が市場に登場するときは、ソフト制作サイドにとっても大きな転換期になるわけです。新ハード発売直後、そのハード特性を如実に表すような直球勝負のソフトがたくさんでてきますが、これは至極当たり前のことなのです。

新技術の必要性を把握した上でのゲーム制作

ただし、ハードウエアが新たな技術を提案するには、それ相応の理由と目的があるのですから、ゲームは、そこの部分を充分理解したうえで創られるべきでしょう。

ＳＴＧのエポックメーキング「ゼビウス」。

たとえば、ポリゴン。このはやりの技術にしても、登場最初は妥協の技術だったといえます。

立体技術は、テレビゲームにおいては、いわば悲願のようなモノで、業務用の世界では、ワイヤーフレームという線画のみで立体物を描き、それによって動きを表現する一時代がありました。それが「I、ROBOT」をはじめ、1980年代前半からポリゴンを使ったゲームが登場し始めました。それは、まるで折り紙細工が動くような、つたない表示レベルのものでした。しかし、折り紙のようでも、きちんと面処理されたモノが立体的空間を動くというだけで、一段高いハードルを跳んだといえたのです。ですが、まだ当時は、商業的にあまり魅力のあるモノにはなっていませんでした。おそらく、みなさんもゲームセンターでポリゴンのゲームを見かけるようになったのは、'80年代の終わりだったはずです。

一方、既存の技術を下敷きにゲーム開発に勤しんでいた制作者たちは、画面のリアリティを上げるために、レゾリューション（解像度）と色数を、ひたすら増やしてがんばったんだけども、どうもそろそろ限界を感じてきていました。結局、その方法ではきれいな静止画しか追求できないわけです。リアルな戦艦を描いても、それは戦艦の絵であって、そこにあるかのようには動いてくれなかったのです。それでは、テレビゲーム特有のおもしろさを追求することも、近い将来息詰まってしまうかもしれない。

そして、リアリティの重要なポイントが動きである、と再認識された時点で、ポリゴンがはじめて表現技術のメインステージにあがってきたのです。

いまでもポリゴンを使うと、表示キャラクターは静止画よりもレゾリューションが落ちて、妙にカクカクしたりツルツルしたりしますね。それでも、モノがそこに存在するような振る舞いは、それだけでたいへん魅力があり、ゲームの世界がこれから進む方向性をも示唆しているように感じさせます。

技術だけでは面白いゲームにはならない

ただし、我々はそんなバラ色に輝くポリゴンたちを、客観的に、あるいは少し冷めた目で見ることも忘れてはいけない、と思っています。つまり、強力な技術による支えができると、つい、考えなしにそれに身をゆだねて、ソフトウエアを創ってしまう危険をはらんでいるからです。

「出てくるキャラクターは、大きければ大きいほどいい」「派手なことは、いいことだ」「優れた技術は、優れたゲームを創る」「あるいは優れたプログラムは、優れたゲームである」。

これらの発言のように、本来、おもしろいゲームの十分条件だったはずの事柄が反転して、必要条件のように感じられてしまうのです。

ディグダグ [ACG]　メーカー：ナムコ／機種：アーケード

こういうときは、逆説もまた成り立っているのだと、はやく気づくべきです。また、テレビゲームにとって、本当に大切な要素を再確認することも。

プログラムの良さとゲーム性は無関係

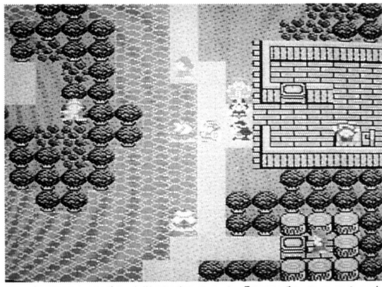
いくつか例をあげましょう。実際、新世代機の各種ソフトも、まもなくリリースが100本を超え200本も超えようかという状況で、市場を見回すと、その技術を使いたいがために作ったソフトが、山ほどでていますよね。

いいソフトもあります。

「ジャンピングフラッシュ」は、手塚治虫の実験アニメ「JUMPING」を彷彿とさせるダイナミズムと意外性を持ち合わせており、なかなか良くできているゲームだと思います。

「アクアノートの休日」も、かつての家庭用ゲームではなし得なかった、新世代機での新しい試みなのだと、説得するパワーを持っています。ボクは、ハワイの潜水艦ツアーで、あでやかなサカナたちを観て感動したことを思い出しました。

ところが、そのほかのソフトでは、実際プレイしてみると、いまひとつ感情が盛り上がらないソフトもあったりするわけです。

アメリカで大ヒットした「DOOM」の影響によって、リアルタイムで壁を描き換えつつ、ダンジョンの中を撃ちまくりさまよい歩く、それと同じような系統のゲームがたくさん創られました。そして、それらはちょっと見では、みな同じように見えるのに、おもしろく遊べるモノとそうでないモノに分かれてしまうんですね。同じポリゴン技術であっても、それをどう使うかというところで、いい方に作用するときと、悪い方に作用するときがあるということでしょう。

高い技術がさりげなく散りばめられた「ドラゴンクエストIV」。

もういくつか例を挙げましょう。

昔、友人が「ディグダグ（業務用）」というゲーム基盤を、プログラム解析したことがあるんです。そのコーディング内容は、技術者が書いたプログラムにしては、かなりわかりにくいというか、こんがらがっていて、うーん、いいにくいけどプロフェッショナルらしくない構成だったということです（余談ですが、このように構成が複雑化して全体設計がわかりにくいプログラムのことを、プログラマーたちは、スパゲッティプログラムといいます）。

でもテレビゲームとしての『ディグダグ』は、とても良くできていて面白いんですよ。土中を「掘る」という基本アクションもさることながら、ポンプで膨らませて破裂させるユニークなアイディアは、10年以上たった今でも、まったく色あせない魅力を持っていると思います。

また、「ゼビウス（業務用）」もあれほどすばらしいゲームでありながら、プログラム構成は、特別に凝りまくった技術が使われることもなくて、むしろ初級技術者が手がけたような、基本に忠実なコーディングでした。プログラム内部をのぞいてみますと、たとえば、Z80CPUで「Aレジスタをゼロにする」[2]場合、少し経験をこなしたプログラマーなら、たいてい「XOR A」(Aの排他的論理和をとる。こうすると、Aがいかなる値でも計算結果はゼロになります)と命令を書きます。「ゼビウス」のプログラムでは、この命令を使わずに素直に「LD A，0」[3]と書いています（じつは多くのプログラマーが「LD A，0」を使わないのは「XOR A」を使えばプログラム長が約半分に縮まるからです）。つまり、この部分から察するのは、「ゼビウス」のプログラムには、その圧倒的神秘的世界を構築するのに、なんら超絶的なプログラムテクニックも打ち込まれているわけではなく、それらは、どうやら別の要素によって、

ゼビウス
[STG]
メーカー：ナムコ／機種：アーケード

構築されているということです。

このゲームは、制作時にゲームデザイナーである遠藤雅伸氏自身が、プログラム作業に参加したと言われています。それまで遠藤氏は、まったくプログラムについての知識がなかったそうです。「ゼビウス」で初めて大きなまとまった量のプログラムを手がけたというのです。

表現の内容が重要 技術はその実現手段

ここまで話をすれば、もう、おわかりでしょう。

独創的なイメージを、しっかりと構成された作品に仕上げる。それには、実現するのに必要な技術力があればいいんです。プログラマーが優秀であれば、それにこしたことはありませんが、優秀なプログラムでなければ良いゲームではない、ではないのです。

今はむしろ、ゲーム機を司るコンピュータのスペックが上がることによって、機械語でコツコツと制作する手間も省けつつあり、C④などの高級言語でゲームが作れるように、開発環境が少しずつ改善されています。

そして、新しい技術も、必要があれば使う。使いたくなったら全力で使う。あるいは、そうしたノウハウを自らの追究で編み出す。

大切なことは、表現したいことが先にあって、そこに方法があるということです。

かつて「ドラゴンクエストⅣ」では、大きな船が港から出ていくシーンがあり、ファミコンでありながらも、波間を縫って進んでいく姿は、壮大で重厚感がみなぎっていました。

まず、たいていのプレイヤーは、ファミコンソフトで、これほどダイナミズムのあるシーンにお目にかかれるとは思わなかったでしょう。おそらく、みなさん感動したと思います。

実際に、このシーンを創るのは、プログラムでかなり多くの工夫を施し、手間を掛け、なかなか大変だっただろうと思います。

しかし、その大変さだけをこれみよがしにしないで、むしろさりげなく見せる。

プレイヤーに見せたいのは、技術ではなく、ゲームそのものである。この姿勢が、「ドラゴンクエストⅣ」のいいところだと思うのです。ソフトでもハードでも、さまざまな新しい試みは、ゲームの世界を深く広いモノにします。

しかし、やはり要は、テレビゲームがテレビゲームらしい魅力を放つことのはず。新世代機が出そろう今だからこそ、そこは確認しておきたい。そして、テレビゲームがどれだけおもしろかったか、どれだけ人を喜ばせたか、プレイヤーや専門家の間では、いまよりもっと、ピュアに論じられるといいと思います。

（以下次号）

表現したい内容と高い技術、言い換えれば開発チームの力が組み合わさって初めて名作が誕生する。

用語解説

①ロジック周辺技術：CPU（MPU）を中心としたコンピュータの論理演算回路の技術のこと。
②レジスタ：メモリ内にある、データを受け渡しする際に一時蓄えておくための特別なスペースの名称。
③LD A，0：アセンブラ（機械語に直訳できる言語）の命令書式の一つ。ここでは「Aレジスタに定数0を代入せよ」という意味。
④C：機械語を人間にわかりやすく翻訳した言語。わかりやすく移植も容易だが機械語よりも処理速度は遅い。

プロフィール

田尻智（たじり・さとし）
1965年生まれ。
（株）ゲームフリーク代表取締役。ゲームデザイナー歴14年。代表作「ヨッシーのたまご」「マリオとワリオ」。著書「パックランドでつかまえて」（宝島社）がある。

ドラゴンクエストⅣ～導かれし者たち～
［RPG］
メーカー：エニックス／機種：ファミコン／価格：¥8.500

洋ゲーNOW

アメゲーを始め海外ゲームは変なノリの個性派ソフトが目じろおし。そんなファンキーな海外ゲーム"洋ゲー"をみなさまに紹介する新連載!

USA

今回の獲物

ToeJam & EarL in PANiC ON FUNKOTRON

ガム付きのイカれたゲーム「トージャム&アール」続編登場

ガムだ! パッケージを開けるとストロベリー味のロール状になった『マズイ』ガムが入っていた。そう、僕はちゃんと一口食べたのでまずいと発言してもよいのです。

さて今回プレイしたソフトは、トージャム&アールの続編にあたる物です。前のソフトを思い出して見るとゲームとしてはつまらない部類にランクインしていておかしくないヘボさだったのですが、主人公達のおかしな動きや軽快なリズム、ゲーム全体の持つイカれたノリに心臓の毛をくすぐられてすこし気持ち良かったことを覚えています。そしてこのソフトになるわけですが、なぜこのソフトを取り上げたか、「お前、頭がおかしいんじゃないの」と、言われると正直そうです。それとは別にあのつまらなかったソフトがゲームの内容を大きく変えておもしろそうに見えたのです。だいたい「2」が出ること自体ヘタなジョークのようで、脳みそとけてるんじゃ…なんて思うほどのものなんです。そんなソフトが目の前にころがってればほら…ねえ~。

主人公はオマケに付いていたあのまずいガムをほどいて伸ばしたようなヒョロヒョロした奴と0.1tは軽くあると思えるデブな宇宙人の2人です(ちなみに僕は58kg)。

この2人の住む星に地球人達がわがもの顔で観光や開発の名のもとに大量におしよせ、荒らし始めた。そんな憎むべき人間達を缶詰

ToeJam&EarL in PANiCK ON FUNKTORN [ACG]

メーカー:セガ/機種:ジェネシス/店頭価格(7月現在)¥5.980

にして地球へたたき返すのがこのゲームの目的です。エコロジー叫んでる人間を缶詰にするトージャム達ってグリーンピースも真っ青。まったくこんな発想、日本人には出てこないんじゃないだろうか。このキレかげんって国民性の違いだと思うよ。

主人公と共に住む宇宙人達の姿も見せ物小屋を見るようで変わった奴らばかり、ぱっと見こいつらを倒すのかと思ったぐらいです。一方地球人はと言えば、大声で奇声を上げるオバサンやカメラで無礼にもバシャバシャ撮るオヤジ、うるさく走り回る子供と、日常こんな人イヤだよと思う人達が大集合。プレイするほどに自分勝手な人間がきらいになり、生活の中でも缶詰にしてやりたいと黒い心が生まれてしまった。いままで正しい道を歩いてきたハズなのに。

ナンセンスでワクワクする刺激を求めて！

ゲームは横スクロールタイプのアクションゲームに入るわけですが、さすがは洋ゲー。ふつうアイテムや仕掛けなどは宝箱やそれらしい絵づらで表現されているのですが、コイツは背景の草木や仲間の宇宙人、その他触れられそうな物すべての中に隠されているのです。つまり自発的に自分から刺激を求めないと新しい発見はナイのです。多くのソフトが隠しアイテムだ通路だと言ってますが、このソフトの前ではナンセンス。触れられるほとんどのモノがリアクションしてくれるかくれんぼにも似た感覚。素直にワクワクしてしまいます。ただしアイテムのフォローの良さのおかげで全然終わらない(GAME OVERにならない)それはそれは憎むべき地球人達が暴れ回るナイトメアなソフトに変貌することはお教えしておきます。

洋ゲーの味は駄菓子のようにコク、添加物のカタマリです。食あたりしない様ご注意を。

プロフィール
WRITING
KENZO OKAMOTO
（180cm・肌褐色）日々追われる様に造り続ける造形アーティスト。この夏、学校の怪談タイアップのお化け屋敷を制作。又、ホビージャパンにおいて未確認生物の制作を始める。現在はドーバーデーモンを制作中。

COMIC by：後藤こうき　1972年祝日生まれ。祝日に生まれたからか、とにかく御目出たく人生を過ごしてきている地方絵描き。車、飛行機、ロボットから電化製品にまで至るメカ好き。だが未だファミコン版スーパーマリオのエンディングにお目にかかれないという大トロ者。よく周りから言動が「変わってる」と言われるが、「天然呆け」とも言われる。でも人より変わってる方が人生楽しく過ごせるじゃないか(笑)。

第二特集

ゲームの批評とは

隔月刊化を迎え、もう一度見つめ直す。

PRESENT

ゲーム批評一周年を記念して、1号から5号までの表紙をデザインしたテレフォンカード5枚組を、なんと直筆サイン入りで2名様にプレゼント!! 超貴重品につきすぐ編集部まで。
（〆切11月5日必着）

何か

ゲーム業界で、今、批評が静かな盛り上がりを見せている。

ユーザーからの本音のレビューを求める声に応え、レビュアーの批評も、よりストレートな内容になりつつある。その一方で開発者側からの批評の正当性や必然性に関する疑問も少なくない。それを受けて、ゲーム誌の編集長やゲーム評論家といった様々な立場の人が、様々な場所でゲームの批評観を述べる機会が着実に増え始めている。

弊誌「ゲーム批評」も、そうした時流の中で創刊一周年を迎えた。批評の盛り上がりを見せるゲーム業界。そこでもう一度、ゲームの批評とは何かという問題について、考えてみたい。

賛否両論……批評を巡る現状とは

ユーザーのニーズに伴い、ゲームの批評が静かな盛り上がりを見せている。だが、メーカーとのトラブルなど問題も数多い。ゲームの批評を巡る現状を、ゲーム業界の構造を含めてもう一度見つめ直す。

公正な批評を望むユーザーの声

「良い物は良い!! 悪い物は悪いと、堂々と書いてほしい」「公正であるべき」「書く方も読む方も客観的になる必要があります。辛口＝いい批評は間違いです」。

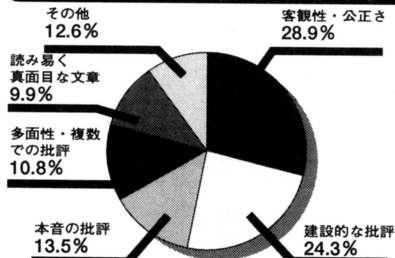
前号のゲーム批評のアンケート葉書の項目「ゲームの批評とはどうあるべきだと思いますか」に寄せられた、読者からの声の一部だ。

こうした声に限らず、昨今ゲームの正当な批評・評価に対するユーザーの声が高まっている。ファミコンが発売されて今年で12年。ユーザーの年齢層が上に広がってきたことと、ユーザーの目が肥えてきたことの現れだろう。メーカーの力関係でレビュー内容が変化したり、いい加減な点数がつけられているのではないかという疑問を、ユーザーが抱き始めているのだ。

こうしたユーザーの声に対応して、レビュアーの生の声を読者に届けようと、各ゲーム雑誌のレビューコーナーもずいぶんと内容が変化してきている。従来ゲームレビューというと、クロスレビューに代表されるような「点数＋レビュー」の形式が一般的だった。しかし今では、そのバリエーションも幅広い。「買う／買わない」という、より実利的な価値観でレビューを行う雑誌。得点による評価を排除し、文字数を増やしてよりレビュアーの評価をストレートに表現する雑誌。より公正を期すために、メーカーからの反論を掲載する雑誌。タイトル数を絞って1タイトルに1ページ、2ページといった文章量をとる雑誌など種類も様々だ。

ゲームの批評とはどうあるべきだとおもいますか？

(弊誌４号読者アンケートより)

項目	割合
客観性・公正さ	28.9%
建設的な批評	24.3%
本音の批評	13.5%
多面性・複数での批評	10.8%
読み易く真面目な文章	9.9%
その他	12.6%

読者アンケートで寄せられた解答のうち編集部で100名を抽出して整理した物(複数解答可)。客観的で公正な批評を望む声がトップとなった。メーカーの力関係で内容が変化したり評者の独善で書かれた批評は不必要ということか。

ゲームの批評とは何か

また、新聞などゲーム雑誌以外のメディアでも、タイトル数こそ少ないものの、ゲームの評論が連載されているものもある。また、レビューや批評をメインに構成する雑誌も、弊誌も含め何誌か登場した。ゲーム雑誌の編集長やゲーム評論家など、様々な立場の人が様々な場面で自らの批評観を述べる機会も、以前と比較して着実に増えている。まさに、ゲームの歴史の中で、これほどゲームの批評が盛り上がりを見せている時期は初めてといっていいだろう。

しかし、そうした状況に対して、ゲームメーカーからの疑問の声もまた少なくない。「レビュー内容が正当性を欠いている上に、ただ表現が辛辣になっただけ」「辛口の批評がかっこいいという風潮さえ感じられる」など、手厳しい意見も多い。自社の作品がいい加減なレビューで中傷されれば、開発者が立腹するのも当然だろう。また、開発者ではない、ユーザーにすぎない立場の人間に、どの程度ゲームの本質を読み取ることができるのかという声もある。誌面上の限られたスペースの中で批評することへの疑問の声もある。内容や掲載を巡っての編集部とのトラブルも絶えることがない。「ゲーム雑誌はゲームメーカーの広告媒体であれば良い」という声すらあがることもあるほどだ。

批評は批評者の主観に追う存在

弊誌も創刊一周年を迎えたが、その間にこうしたメーカー側とのトラブルも少なからず経験した。そこで、初心に返る意味でも、もう一度ゲームの批評とは何かという問題を、批評を取り巻く現状を含めてもう一度考え直してみたい。

批評という言葉を広辞苑で引くと、「物事の善悪、美醜、是非などについて評価し論じること」という意味が載っている。

つまり、そのゲームが面白いのかつまらないのかを評価し、その作品に関する意義や内容を論じるということだ。

しかし、コンピュータの処理速度などとは異なり、ゲームの面白さの度合いは、人によって千差万別だ。

業界に批評のできる大人がいない。

角川書店マル勝スーパーファミコン編集長　片山正男

端的に言って、ゲーム業界には批評のできる大人がいないと思うんですよ。何が大人かというと難しいけど、映画や車の評論だったら、社会情勢や様々な要因をちゃんと踏まえて作品を判断しているので、評論が読者を納得させる内容になっているんです。このゲームが面白いという時に、どう面白いのかをきちんと説明できる人がゲーム業界にはまだいないということなんですよ。ただこういうことを言うとすぐに「ゲーム業界は子供相手の商売だから、批評なんて必要ない」という意見が必ず出てくる。ただ僕はそうは思わない。だからできるだけ冷静に、公平に評価をしていきたいです。

しかし、何が公平かというと難しい。ゲームは嗜好性に負うところが大きいですからね。ただ、その中でもちゃんと評価している人はいる。それは誰かというと、簡単だけどユーザーなんです。売れるゲームの要因には作品の質以外にも広告戦略とかいろいろあるので一概にはいえませんけど、やっぱり売れたゲームは一番いいんですよ。売れているゲームと売れていないゲームで点数をつけた場合、同じ点数にはならないと思います。それは売れているという事実を無視していますよね。ある意味、平等に見ていないということです。

じゃあ弊誌ではどのようなスタンスをとっているかというと、ユーザーの代表の意見という形でレビューをしています。できるだけ読者層に近付くように、3タイプのレビュアーを用意して、なるべく冷静に判断をしてくれとは言っていますが、基本的にはその人の考えを掲載しています。メーカーさんも、ソフトの改良点を指摘している部分を良くしようという風に書くことには、文句は出ないと思うんです。だからおこがましいけど、公正、公平に評価をしていきたい。ただ、やっぱり最終的にソフトの善し悪しを判断をするのはユーザーだと思います。

あるゲームをプレイして、面白いと感じる人もいればつまらないと感じる人もいる。それは「面白さの尺度」が人によって異なっているということなのだ。

しかも、そのゲームから何を読み取るか、どういった意義を見いだすのかは、レビュアーの知性や能力に負う部分が大きい。その人が今までに何を見て何に感動し、どのような体験をしてきたのか、大げさに言えばレビュアーの人生が批評を作り上げるための土台としての役割を担っている。

そのため、批評には、内容の善し悪しはあっても唯一無二の正解はない（あるとすれば、それは制作者の頭の中だ）。

レビュアーもそうしたゲームの嗜好性や批評の主観性を考慮した上で、出来る限り客観的なレビューを行う意味で繰り返しゲームをプレイしたり、デザイナーやメーカーのスタンス、ハードの性能や業界の動向などゲーム内外の様々な事象を上げ、判断基準としながら批評を作り上げていく。それでも、最終的な内容がその人の主観に負うことはさけられない。

そのため、同じタイトルの批評でも人によって異なった内容になる。点数も微妙に異なる。このため、批評は一つの参考意見でしかない。絶対的な批評など有り得ないのだ。

批評を取り巻く業界の関係

その一方で、ゲーム雑誌を取り巻く現状、及びゲーム業界の構造的な問題により、ゲームの正当な批評がされにくい一面も否定できない。

ゲーム雑誌はゲームの発売前情報、攻略記事など、「ゲームに関する情報」を読者に提供する、いわゆる「情報誌」だ。

この情報の大半は、ゲームメーカーから資料やゲームサンプル、画面写真といった形で提供される。雑誌側はこれらの情報で誌面を構成し、読者に提供する。その一方でメーカー側は、自社の製品をユーザーや問屋にアピールできる。必要とあれば、雑誌を通じて広告も出す（当然この広告収入は雑誌社側を潤すことになる）。このように、ゲーム雑誌とメーカーの関係は、本来ギブアンドテイク、相互依存関係が基本だ。

これに加えて、ゲーム雑誌の構成上、メーカーからのサンプルＲＯＭや情報の提供がなければ、雑誌として成り立たないという現状もある。画面写真のないゲームの紹介や攻略記事が、どんなに味気ないものか、想像すればわかるだろう。

さて、ゲーム雑誌が情報誌である以上、情報は他誌よりも早く、そして多くが原則だ。特に大作ＲＰＧの情報の有無は、雑誌生命にすら関わる大問題だ。年間数百タイトルもゲームが発売されている中で、本当に面白いゲーム、読者のニーズがずば抜けて高いゲームというのは数タイトルに限られている。これらの情報が他誌よりも遅い、またないというレッテルが読者から貼られれば、当然その雑誌の販売部数は落ち、競合誌との競争に破れてしまうことになるのだ。一方でビックタイトルを持つメーカー側からすると、過去の実績からしても一、二誌程度露出がなくても大作ゲームの売上にはさほど

ゲーム批評もついに一周年だね。
すごいね。
でも季刊だから、まだ4冊しか出てないんだ。
そうなんだ。
連載なんて一年で四話だからコミックス化には10年くらいかかるかもね。
ふーん。
なんだか悲しくなってきた。

でも隔月刊だから5年くらいですむかなー。 むずかしいかもね。

影響が出ない。

　そのため雑誌側としても、あえて多くのユーザーが購入し、人気も高い大作ＲＰＧを辛辣に批評して、メーカーの機嫌を損ねる必然性もなくなる。売れているから良いゲームに違いないという配慮が、無意識のうちに生まれてしまうことになるのだ。

　また、雑誌社側からすると、メーカーは広告を入れてくれる、ある種の「お客様」だという問題もある。

　ゲーム雑誌にとって広告収入は、すべてとはいわないまでもかなりの部分を占めている（制作費を広告収入でカバーし、雑誌の売上がそのまま利益になるという形が理想だ）。ゲーム雑誌に限らず、一般誌においても、原則として広告の入っている商品を辛辣に批評すると、広告主にとっては営業妨害につながってしまう。メーカーという名の広告主の、ゲームソフトという商品を批評する、ここにゲーム雑誌が抱える本質的なジレンマがある。

批評の正当性とは何か

　しかし、批判され、批評されない業界が徐々に衰退していくことは自明の理だ。営利目的に走るメーカーが粗悪な作品を乱発して市場を荒らして業界全体が徐々に縮小していくか、業界自体が自家中毒をおこして作品が粗悪なパロディに終始していってしまうだろう。業界を第三者的な目で見つめ、より良い方向に導いて行くための存在、そこに批評の意義があるのだ。

　しかし、安易な批評がゲーム業界をミスリードしていく可能性があることも、また忘れてはならない。マスコミが業界を良くも悪くもする可能性があることを、常に肝に銘じる必要がある。

　ゲームの正当な評価を望むユーザーと、ある種利潤を追求して行かざるを得ないゲームメーカー。その間の存在として、批評が、またゲーム雑誌が担える役割とは何だろうか。正当な批評を行うこと。文字で書けばそれだけで終わる。ではその批評の正当性とは、いったい何なのだろうか。

COLUMN

雑誌のスタンスに合った批評があっていい

メディアワークス　電撃王編集長　塚田正晃

　弊誌では面白いソフトだけを絞って紹介していこうと考えています。すべてのソフトを同列に扱う必然性はないと思います。読者の年齢層も割と高めなのでソフトの選択も自分でできるでしょうし、その中でもバイヤーズガイド風の情報があればということで、このような形になったんです。そうした意味では電撃王全体が批評雑誌になっているとも言えます。メーカーにとっても自社の作品が巻頭に載っていればそれなりに評価されたと感じるでしょうし、読者にも巻頭に載っているから面白そうだと伝わる。それで実際に面白くなければ次から弊誌を買ってもらえなくなるわけですから、そういう意味で、メーカー、読者、弊誌の3者にとって、このやり方が適しているのではないかと思います。

　当初は、より面白いものに関しては3段階で勲章をつけていたのですが、いま一つ意図がメーカーに伝わりにくかった面がありました。勲章の有無や数でメーカーから問い合わせがあったり。そこで今では、発売後のソフトに関しては、面白かったものを中心にジャンルでまとめて、そのジャンルに詳しいライターがソフトの面白さを説明して紹介していくという形に変更した訳です。ジャンルやテーマは割と自由で、フライトシミュレーターでページを割いたこともありますし、ライターから要望があれば囲碁のソフトを何本かまとめて書くのもアリだと思います。

　批評にも色々なレベルがあると思います。少なくとも弊誌の読者は、つまらないゲームのつまらなさを書くよりも、面白いゲームの面白さが書いてある方を望んでいるでしょうし、そのスタンスで部数も安定してきています。もちろん詳しく批評した雑誌があってもいいし。だからそれぞれの雑誌のスタンスに合った批評があれば、それでいいんだと思います。

ゲーム雑誌レビュアーアンケート

点数をつける際の基準は何ですか？

各誌で人気のソフトレビュー。だが点数の基準や根拠など、限られた誌面からは伝わりにくい要素も多い。そこで各誌で活躍中のレビュアーの方々にアンケートを行い、作品への点数も併せて掲載させてもらった。

電撃プレイステーション

メディアワークス発行。
点数形式は100点満点。

◆岩崎啓真

まずゲームとして「ちゃんとできているか？」次にそれが「面白いか？」です。

アークザラッド　75点

◆ウォルフ中村

ゲームシステムに不備な点はないか、ストレスなく操作できるか、ゲームバランスは適切か、といった点を主に見ています。また、シナリオや音楽、価格設定、クリア後の満足度、時代性、といった要素も評価に影響してきます。もちろん、点数はあくまでも「個人的な評価」に過ぎません。自分では客観的に判断しているつもりですが、それとて私の判断でしかないわけですから。あと、「評価基準を変えない」という点にも注意しています。でなければ「中村はこういう評価をする」ということが読者にわかってもらえませんので。

アークザラッド　70点

◆なんでもゆうこ

ＰＳの特性を生かしたクオリティの高いＣＧ、ゲームのアイデアの斬新さ、ハマリ具合いなど、どちらかというと感覚的な面で点数を付けています。好きなジャンル（ＲＰＧ、シューティングなど）には点が甘めです。

アークザラッド　70点

◆メタルライターＭＵＫＵ

「匂い」、「肌触り」、「味」など感覚的な部分を中心に評価しています。ゲームは「腰」ですね。

アークザラッド　70点

電撃スーパーファミコン

メディアワークス発行。
10点満点での評価を行う。

◆シルキーまりな

私の場合、わかりやすいシステムか、操作性は良好かなどを基準に、各ソフトの採点をしています。どんなに美しいグラフィックであろうと、奥の深いシナリオであろうと、操作感が悪いのではプレイする気になりませんから。

ミスティックアーク　9点

◆アロハ佐々木

まず、そのソフトが想定している遊び時間を、クオリティ的に満たしているかどうかでしょう。さらに、ユーザーが見えているかどうかも、問題視します。とりあえず作りました的ソフトは、ダメってことですね。私の場合、○○のシステムをパクッたとか、似ているみたいなところは、あまり問題視していません。

INE ENQUETE

ゲームの批評とは何か

また、編集部代表という立場上、メーカーに対する印象や思い込みなど感情的にレビューを書くことは決してないよう心掛けています。

ミスティックアーク　7点

◆レッドスネーク堀

いかに新しいアイデアが組み込まれているかを、第一に見る。既製ゲームのコピーで終わらず、いかに制作者がこだわって作っているかが、そのあたりにまず現れるからだ。有り体に言えばゲームもひとつの作品であるから、手ヌキは絶対にいただけない。あとは個人的趣味で、例え見栄えがヘボくても、「なんとなくいいなあ」みたいに何か感じられるゲームに高得点をつけることが多い。口では説明しきれない、「味」というか「相性」というか、そういうゲームを見つけられれば一生遊べるハズである。

エメラルドドラゴン　8点

◆オタピー大竹

ひとくちに評価の基準といっても、いろんなタイプのソフトがあるので難しいのですが、制作者が何を意図してそのソフトを作ったのか、どんな人をターゲットにしているのか、またそのソフトでやろうとしたことが、どの程度実現されているのかを重視して評価するようにしています。例えば、パチンコソフトならば、特に目新しい点がないソフトでも、攻略ソフトとして『役に立つ』ならば、その役割をはたしていることになります。逆に、パチンコをすることにゲーム的な意味合いを持たせたソフトなら、攻略に役立たなくても楽しければいいのではないかと思うのです。

採点の基準は、正直なところ、けっこういいかげんです。とりあえず及第点を7点に設定して、あとはそのソフトが『遊び』や『おもちゃ』としての楽しさをどの程度持っているか、音や映像による演出がうまく活かされているか、新しい試みがなされていて、それがソフトの魅力となりえているか……などの要素を考慮したうえで加減点しています。もちろん個人的な好みで1点ぐらいオマケすることもあります（笑）。

レビューの内容に関しては、できるだけその作品の本質的な楽しさや、いいたいことの核心部分をメインに書くようにしています。そのため、点数のわりにはキツイ内容になってしまい、読者に対しては不親切かな？　と思うこともあるのですが。

評価や採点の根拠となっているのは、これはもう、自分がこれまでに接してきたゲームや漫画、映画にTV、子供の頃に体験した遊びなどとの比較という以外にないですね。といっても、たいした知識を持ち合わせていないので、適当でない評価を下してしまったこともあります。特に、将棋やパチンコなどに関してはまったくの素人なので、操作性やシステムの目新しさなど、基本的な部分でしか評価できないのが現状です。

最後にテストプレイについてですが、本来ならば最後までプレイしてから評価を下すのがスジかもしれません。ですが、時間的な事情からなかなかそういうわけにもいきません。そこで、ACGならば最低でも1時間のプレイ、RPGならば2～3のイベントをクリアするぐらいのプレイを心掛けています。これだけでも、意外と制作者の姿勢みたいな物は見えてくるものですよ。ただ（1回エンディングを見る程度ではなく）じっくりとやり込むことで見えてくるゲームの魅力というものはあるのも確かです。もしそういった点で反論があったなら、私個人に意見を出してほしいと思います。後日、じっくりプレイし、担当編集とも相談したうえで再評価記事を載せるなどして、自分の責任を果たしたいと思います。

ミスティックアーク　8点

THEスーパーファミコン

ソフトバンク発行。
10満点でレビューを行う。

◆櫛田理子

作品を評価する基準はいろいろありますが、なかでも私が一番重視しているのはゲームシステムな

どのオリジナリティです。独創的なアイデアがなく、ヒット作の焼き直しであったりする作品は、たとえどんなにデキがよくても、好感は持ちませんので、そこのところが文章中に反映されるでしょう。ただし点数は、過去に出た全作品との比較評価を行うなど、極めて客観的につけています。ですから、ある部分が突出していても、点数に反映されることはありません。ということで、読者の方には点数に頼らず文章を読んで、自分にあうゲーム探しをしていただければ幸いです。

ミスティックアーク　7点

◆田辺まさ吉

一番重視していることは、プレイしてみて楽しめるかどうかです。難易度や操作性、ゲームが進行するテンポなどのバランスがうまく取れていて、ハマリ度の高い作品には、高い点数をつけています。それらの要素をクリアしている作品であれば、内容がシンプルであろうがグラフィックが貧弱であろうがかまいません。キャラの動きに懲りすぎて操作性が犠牲になっているような作品は、あまりオススメできませんね。

ミスティックアーク　7点

◆本澤四回生

「ゲームバランス」と「操作性」は常に重視。グラフィック等個々の要素を評価しつつ全体として「楽しくプレイできる」ゲームになっているかどうかを見る。点数は上記のような点から判断するほか、自分の好みも意識的に（極端にならない程度に）反映させている。

ミスティックアーク　7点

セガサターンマガジン

ソフトバンク発行。
10点満点のレビュー方式。

◆出口かおり

・基本的にはゲームをやり込んでいない一般ピープルプレイヤーの視点を基準にして評価しています（私が担当している欄は女性ユーザーもしくはゲームに不慣れな方の視点という意味合いのものだと思っているので）。

・評価する際には、グラフィック、BGM、操作性、全体の雰囲気、作り手の頑張りなども考慮に入れてはいますが、何よりもそのゲームが面白いかどうか、また少々つまらなくてもキラッと光るセンスや爽快感があるか、その辺りを重点的に見て評価しています。

・マニア向け、キャラゲーなどはその都度ファンの視点も考慮して評価しています。

リグロード　サーガ　8点

◆高坂亮一

はっきりとした言葉で言い表せるような明確な基準は設けていません。ただ、本誌の場合、サターン、メガドライブ、ゲームギアといった異なる機種の評価をすることがあります。その時には機種ごとに評価の基準を意識的に変えてはいるつもりです。

リグロード　サーガ　6点

◆折原光治（OLI-X光治）

自分で買うものは8点以上。あとは好みで決めてるだけです。

バーチャルバレーボール　6点

◆居酒屋カゲ

どこが楽しいか、どこがつまらんか、ぐらいじゃないスかねぇ。基準なんて。

前評判とか豪華キャストがどうとかってのは見てないです。

レースドライビン　6点

◆ジャムおじさん

私がレビューをする際の点数は、7点をまあまあの及第点とした基準にして、前後をつけている感じです。ソフトの観点として、「斬新」とか「見た目がいい」とかいろいろ見るべき点はあるでしょうが、一番大切なのは「要は面白いか面白くないか」というのが大きなポイントになっていると思います（もちろん、その時々に例外はあるでしょうが……）。

ソフトの発売前レビューといっ

レビューは判断材料の一つにすぎない

ソフトバンク THE PLAYSTATION編集長 桑原 修

基本的にライターさんの個性を尊重して、レビュー原稿はほとんど直していません。もちろん商業誌という立場上記事の責任もあるので、何を書いてもいいというわけではないですが、それは広告の有無とは無関係ですよね。良い点悪い点だけでなく改善点を書く。広告が入っていても批評はできると思うんです。

弊誌だと6人レビュアーがいて、各タイトルごとに編集部が適任と思う3人を選んでレビューしています。これは例えばパチンコを知らなければパチンコソフトの批評はできないという考えからです。弊誌だと5点満点で評価点をつけてもらっていますが、やはり5段階ではどのソフトも似た点になることが多い。しかし、逆にこれはあくまで感覚的なものですから、むやみに段階を増やしても、あまり意味がないとも思うんです。ただパチンコ、麻雀ならまだしも、囲碁や将棋や釣りモノはレビューが難しい。しかもこれからエデュテイメントソフトなど、ゲームじゃないソフトもどんどん出てきます。だから発売タイトル全てを並べて一元的に数字で評価する方法は、業界全体で限界に来ていると思います。例えばデモプレイステーションがもう少し普及して、理想的な形で機能すれば、レビューの存在意義もなくなるかもしれない。レビュー自体もあくまで判断材料の一つとして活用してほしいんですよ。

メーカーさんからは、せっかく作ったから最後までプレイして評価してほしいとよく言われます。他の原稿でそのソフトの記事を担当するライターもレビューに加わるので、全員が5分しか遊ばずに評価を下すことは絶対にないです。しかし、後半になるとバランスが取りきれていないゲームがあるのも事実です。そうしたゲームに高い点をつけた場合は読者に謝罪するしかないですね。

た類のものは、あまり大上段から『批評のあり方』などと論ずるのは無理な部分があるように思います。雑誌社はメーカーから広告をもらい（言うならばスポンサーになってもらい）、雑誌の重要な収益となっている事実がある以上、我々ゲーム雑誌の制作者側が『批評』するのには、おのずと限界があるからです。

だからといって、広告をもらわずに、批評をするというスタンスをもって編集をしている貴誌が、『最良のスタンス』であるというような安易な結論にはしてほしくありません。我々が作っているのは『商業誌』であり、また一方で、一般のユーザーに対して一番目につきやすい重要な位置にもいます。サンプルの完成度、プレイする時間的制約、そして「発売前」という微妙な時期といった『さまざまな制限』の中で、まずはできる限りユーザーにそのソフトの善し悪しの雰囲気を『感じとって』もらえるような場を作るのが、我々一般ゲーム雑誌が現状できる『レビュー』の範囲ではないでしょうか。この中で、レビュアーの違いによる意見の違いや点数の付け方に差が出てきても、それが読者及びユーザーに少しでも『ソフトを買う前の参考意見』になればそれはそれでいいと思います。

そもそも発売前の製品に点数を付けるなどをするのは、タブーであり、他の音楽業界や映画業界ではなかなかありえない行為ではあります。ただ、ソフトを買うユーザーが小学生前後から始まるお子さん方であり、一方ではソフトが粗製濫造され、高い値段で発売されるようなことが、いまだまかり通っているのがこの業界の現状です。音楽業界や、映画業界のような優れた批評がないとお嘆きになるのもわかりますが、そこにたどりつくまでには、まだまだ業界全体で解決していくべき問題がもっと他の部分でたくさんあるのではないでしょうか。「現状を打破しなければ」という貴誌の姿勢には共感いたします。ただし、いきなりそこに突き進もうとするのは、やや性急な気もします。

バーチャファイターリミックス9点

ご協力頂いたレビュアー各氏ありがとうございました。尚、文中敬称略させていただきました。

開発者インタビュー

批評される側の心理とは

ゲーム雑誌での批評をメーカー側はどのように感じているのだろうか。「悟空伝説」のゲームデザインを担当された吉原正訓氏に、弊誌への意見も含めてインタビューした。

メーカーに聞く批評されることへの心理

編集部（以下編）：メーカー側の立場として、マスコミから作品を批評されることに対しては、どのようにお考えですか？

吉原：良いことだとは思いますよ。ゲームに対するユーザーの生の声が直接メーカーに伝わるケースって、あまりないですし。アンケート葉書などもありますが、葉書を書いて送ってくるユーザーは、それだけである種の偏りがあるわけですしね。その中でゲーム雑誌に作品の評価をあおぎたいという部分はあります。ゲームというのは非常に個人的なメディアなんですが、編集者やゲーム評論家、ユーザーの声や読者の期待度など、さまざまな声を総合した意見が聞けますし。ゲームについてきちんと考えているメーカーさんだと、自社の作品への評価を全部チェックして、次回作の制作にも反映させていると思います。だからゲーム雑誌が批評や評価をすることには、僕は決して否定はしません。健全な方向に向かうのならどんどんやってくれと思っています。

「悟空伝説」に見る批評のスタンスの差

編：では、現状ではゲーム雑誌の批評が健全な方向に向かっているとお感じですか？　最近では「悟空伝説」という格闘ゲームを制作されましたが？

吉原：雑誌単位での批評のスタンスというか、雑誌の質や態度が露骨に出たゲームではありましたね。「TOKYO WALKER」などゲーム雑誌以外の一般誌での評価は高かったですね。ゲームにさほど触れていない人が面白がってくれたという感じで。一方でゲーム誌では相当賛否がわかれましたね。その中でも「寿現夢」さんの記事は、レビューとしてかなり良質な内容で、僕としてはかなり気に入っているんですよ。ライターさん自身が自分の意見を持っている中で、ゲームのウリがこうだからこのような方向性で紹介したいという部分が表現されていて。相当頭の良いライターさんだなと感じましたね。一方でかなり質の低いレビューもあったわけです。こちらから送ったリリースと記事内容が一字一句同じだったり。まあそれはそれで露出が増えて喜んだわけですが。ただ「週刊少年チャンピオン」でのゲームの記事を巡っては、少々トラブルがありましたね。

編：具体的に言うと、どのような問題があったんですか？

吉原：最初編集部の方から「悟空伝説」を紹介させて欲しいという依頼が来たんですよ。私自身チャンピオンの愛読者だったんですが、ゲームの記事の内容までは正確に把握していなかったんです。まあ、こちらと

◆プロフィール
吉原正訓　元㈱アルュメのゲームデザイナー。「大江戸ファイト」「悟空伝説」など多くの作品の制作に関わる。

してもゲームを紹介して頂けるのは有難い話なので、サンプルや資料を渡したり、広告を掲載したりと、割と協力的に話が進んでいったんです。ところが初校で送られてきた記事が、格闘派ゲーマーと頭脳派ゲーマー、2人の掛け合いで「ゲームを斬る」という内容になっていまして。ちょっと待て、紹介記事じゃなかったのかと。最初から批評記事で、少し辛くゲームを切るという話であれば、それなりの対応や心構えもあったと思うんですが。

編：紹介記事のはずが批評記事だったということで、まずビジネス的なトラブルがあったわけですよね。それでも批評としての内容がしっかりしていれば、また話が変わってくると思うんですが。

吉原：内容もまた、かなりいい加減だったんです。「悟空伝説」のセールスポイントの一つに、特殊スーツの出来があるんです。ところが「スーツがちゃちいんだよ。きっと予算がなかったんだろうな」という表記がありまして。ゲーム性に関する部分も、ただ「ゲームの中も良くできていないんだよ」というレベルで留まっていて。何も具体的な表記や説明がなかったわけです。それでチャンピオンに対して、文章内容の変更を要求しまして。そうしたら予算の部分を一行程度変更しただけの、いいかげんな対応に留まっていて。後は何一つ変わっていない。それで掲載を巡って編集部と交渉がありました。まあ、最終的にそうした文章が載るのであれば営業妨害にしかならないので、広告も含めておりる旨を伝えたら、編集会議にかけるから待ってくれと言われて。しばらく待っても何の返答もない。そのままうやむやで終わってしまったんです。

結局記事も広告も載りませんでしたし、広告費用を他の雑誌に回せたので結果的には良かったんですけど。ただ、こうしたスタンスでゲームを扱われると、メーカーとしては不本意なんですよ。

悟空伝説

悟空、猪八戒、沙悟浄といった西遊記のキャラクターを特殊スーツで再現した、実写格闘ゲーム。

本質を汲み取った上で批評をしてほしい

編：では具体的にどのような批評なら良いのでしょうか。雑誌側からすると、表現の自由という問題もあると思うんですが。

吉原：ゲーム性の甘さを指摘されること自体はかまわないんです。実際「悟空伝説」にも未完成のまま終わった部分が残っていますし。メーカーの狙いやゲームのコンセプトを理解、表現した上で、他の作品と比べて劣っている点を指摘して、最終的な評価を行うという形であれば、多少文体が崩れていたり辛辣な文章でも、ある程度構わないと思うんです。

編：先ほどの特殊スーツの例で言えば、チャンピオンの評価というのは正しい部分もあったんですか？

吉原：ないです。例えば予算にしても、相当お金がかかっているのは事実で、取材した上での発言とは思えない。スーツがちゃちいという指摘も、素材がちゃちいのか作り込みがちゃちいのか、理由が明確でなかった。「パーツが少なくてちゃちい」と言われるのであれば、まだ納得できるんですよ。ただ、この場合は印象で言われているとしか思えなかったわけです。

編：分析がなされていなかった点に問題があったと。

吉原：そうですね。メーカーとしては、まず作品に一番力を入れた点、ゲームの本質の部分を汲み取った上で批評して欲しいわけです。その上でチャンピオンの一件でいうと、最初の誘い方からしてフェアではなかった部分もあったと思います。雑誌側が表現の自由をうたうのなら、当然メーカー側にも掲載を断わる自由もある。その上で、双方納得した形で進めるのが普通じゃないですか。た

悟空伝説 [ACG]
メーカー：アルユメ／機種：プレイステーション／価格：¥5,800

だ、掲載するしないという自由は、最終的にはメーカーにあると思うんです。商品の発売時期の問題もありますし。

編：それは紹介記事の場合ですよね。純粋に批評記事の場合であればどうなんでしょうか。

吉原：本音を言うと、メーカー側としては、あまり否定的な文章が載って欲しくはないという部分はあります。批評が次の作品制作にプラスに働くような内容だといいのですが、発売1週間前にあまり否定的な批評が載ると困るんです。紹介記事というのは単純に情報だけでいいと思うんですよ。で、発売後しばらくたって、作品に対する一般の評価が固まった上で批評はやっていただければと。批評自体が次の作品につなげるために行うものですよね。それを発売前に、このソフトは買わない方が良いといった発言をするのは少し違うと思うんです。

編：雑誌に広告を出しているにもかかわらずレビューの点が辛かったりすることもあると思うんですが、そういった場合はどうですか？

吉原：点数自体に文句を言うつもりはないんです。画面写真を見て、いかにもつまらなさそうなゲームでも、点数が高ければ買う気にもなるし。広告や営業力が弱くても、良いゲームを作ろうとしているメーカーにとっては点数がフォローしてくれる時もありますから。そういった意味で点数自体を否定はしません。雑誌や評者のスタンスがしっかりしていて、それが読者に伝わっていればいいわけで。

ゲーム批評に対する感想と期待

編：評者の顔が見えないという点では弊誌もそうした部分はあるかと思うんです。弊誌に対してはどのような印象をお持ちですか。

吉原：まあ、過渡期にあるとは思うんですよね。悩みながらやっているのは文章からわかりますし。開発者側からすると、一生懸命ゲームを作っているのに、そこまで作品を否定しなくてもいいじゃない（笑）と思うときもありますが。

編：メーカー側からすると、どのような記事が理想なんでしょうか。

吉原：例えばメーカーの意見を対立意見として言わせて欲しいなど。メーカーとしては、自社の作品の肯定的な部分やつくり手の狙いは雑誌に載せておいてほしいという部分があるんです。ぐちになるかもしれないけれど、開発の過程も聞いて欲しいというのはあると思うんですよね。

編：ユーザー側からしてみれば、プレイして制作者側の意図が読めないのであれば、その作品は失敗ではないかと思うんですが。

吉原：それはそのとおりだと思います（笑）。あと「ゲーム批評」が最終的にどのような雑誌を目指そうとしているのかもね。この先ゲーム業界の先端を狙うような雑誌を目指されているのかなと。

編：それはないんですけどね。安易な言葉になってしまいますが、感じたことを素直に書いていきたい。あまりにこうした雑誌が影響力を持つのも違うと思いますし、一つのきっかけとしてみんなが考えてくれるような、提案をするスタンスが理想ですね。

吉原：最初「ゲーム批評」が出てきたときに、メーカーとして一番懸念したのは、ゲームの欠点をこき下ろすだけの雑誌になることへの危惧があったんですよ。逆にある種商業主義にならざるを得ない一般のゲーム雑誌では言えなかったことや、正当に評価されなかった作品を再検証してほしいという期待があると思うんです。または誰もが不満を抱いているのに商業的には大成功していて、誰も何も言わないからメーカーも同じ様な次回作を作っていきそうだ、そんな時に「王様の耳はロバの耳」ときちんと言って欲しい。そうした意味で健全な方向に行くのなら、どんどん部数を増やしていってほしいと思います。

読者とメーカーの中間に立つ存在として

編：そのためにはライターの質が問われると思うんです。ただ、ゲームが作れないのなら批評をするなと言われることもありまして。マスコミやユーザーの立場から言うと、結局プレイするのはユーザーなのだから、ユーザーが評価してもいいと思

うんですが。

吉原：いいんですけど、ネガティブな評価しか出せないような、偏った意見が代表にはなってほしくはないんです。3号で「ザ・キング・オブ・ファイターズ'94」の開発ディレクターからの反論がありましたよね。あれも内容はすごく偏っていると思いますが、個人的には共感できるところは一部ありましたよ。あの人も、自分が会った一部の嫌なユーザーに対して「おまえらに何がわかる」的な発言をしただけで、ユーザー全員に対して言ったのではないと思うんですよ。例えばゲームのハードに対して知識のない方から、フルグラフィックやフルアニメの格闘ゲームを作ればなどと言われたこともあるんですが、ハード的な限界で、例えばPSでも現状では難しい面があるわけです。そうしたことまで分かって言っているのかと。無責任に重箱の隅をつつくだけに終わってほしくないんですよ。つつくのなら、まずまん中をつついてほしい。

編：批評者がユーザーと全く同じ立場で発言してはいけないということですね。それでは最後に、弊誌も含めてメーカーから批評者へのメッセージなどありましたら。

吉原：開発者の中にはオタクやアマチュアリズムが抜けきらない者もいると思いますが、やはりゲームソフトは一つの商品ですし、批判にさらされる存在だということは自覚しています。その中で本質をつく批評ならメーカーも納得すると思います。業界の状況やハード的な仕様などもある程度わかっていてほしい。そうした知識は、開発者や問屋など、業界関係者に話を聞くことで十分獲られると思います。作品が甘いとか間違っているということは、その中で出てくると思うんです。あくまで、読者の側に立つだけでなく、メーカーの側にも立って欲しいという部分はありますね。

編：メーカーと読者、その中間にいるべき存在というか。

吉原：読者の代表であることを踏まえつつ、あくまで業界の一員であることを認識した上で、批評をしてほしいですね。

編：今日は有難うございました。

批評はもっとオープンにされるべきもの

リクルート　寿現夢編集長
斉藤 幸夫

今までゲームソフトは、ユーザー側ではなく、メーカー側が主導を握っていたとおもうんですよ。しかし、新世代機の登場でその状況が変化しつつあります。一見地味なソフトでも、ゲームの本質部分が良質であればヒットする。「キングスフィールド」なんてまさにその典型ですよね。「売れたゲームは良いゲーム」と言われますが、売れる売れないというのをメーカーではなくユーザーが決め始めている。そのため一見地味なゲームでも、編集部がプレイして面白ければスペースを大きく掲載します。弊誌を見てゲームの存在を知った人が、口コミで面白さを伝えていって、大ヒットしていく仕組みができていけばいいなと思っています。

ゲームの批評家は他業界に比べて質が低い、なんてことを耳にすることもありますが、誕生して十数年のメディアですから、判断するのは早計だと思うんです。本来批評って非常に難しい。すべてのゲームを最後までプレイすることは時間的に不可能だし、制作者側から「本当にわかって批評しているのか」という声もありますよね。だから弊誌では、ある程度ゲームを公平かつ客観的に判断できる方々に評価をお願いしています。悪いゲームをけなすのは簡単なんですが、その中でも良い部分を評価することがゲーム業界を発展させていくことにつながるのではと思っています。

ただ、一人の批評家の意見ではなく、弊誌ではユーザー側の声を中心にしていきたい。ハガキ等で批評や得点を受け付けるなどの試みもしています。本来ゲームは一定の若者の娯楽ではなくて、幅広い層に受け入れられるものですよね。今はゲームの批評というと、初めから狭い範囲で言われているところがあると思います。本当は批評は閉鎖的なものではなくて、もっとオープンにされるべきものだと思うんですよ。

ゲームデザイナー　木村初氏インタビュー

ポジティブな批評・ネガティブな批評とは

ファミリーコンピュータマガジン'95年第15号誌上の「ゲーム評論講座」にて、ゲーム雑誌の批評に関する評論が掲載された。そこで、誌面からはわかりにくい幾つかの内容に関して、著者の木村初氏にインタビューを行った。

ゲーム評論講座の内容に関して

編集部（以下編）：ファミリーコンピュータマガジン誌上で「ゲーム評論講座」という連載をされていらっしゃいましたよね。特に第48回の内容に関していくつか質問をさせていただきたいと。主旨は共感する部分があるんです。例えば、批評には理性と冷静な観察が必要だというのはその通りだと思いますし。私たちも同じ様な姿勢でやってきたんですが、ネガティブだと言われることが多い。どの部分がネガティブと言われているのかをお聞かせ頂ければと思いまして。

木村：別にゲーム批評さんに限らないんですが、ゲーム業界が実は一つの大きな船で、批評が業界を育てたり悪くしたりするという意識が、ゲーム雑誌を見ているとあまりないんです。個々の作品の個々の部分でものすごくミニマムに批評をしている。だから非常にネガティブな感じがするんですよ。

もともとこの連載を始めるきっかけが「ジャングルウォーズ2」（SFC・ポニーキャニオン）というRPGを作ったときに、ある雑誌のレビューで「ドラクエ5にクリソツ」と書かれたことなんですよ。画面が似てるとか、家族構成が似てるとか。それで雑誌社に抗議文を送ったんです。クリソツというのはどういう意味だ、類似商品という意味かと。それなら名誉毀損、営業妨害の問題がある。明らかに我々に対する中傷であって批評ではないというようなことで。その時、改めて周囲を見ると同じ様なことが起きている。この現状をなんとかしようと、いわば私怨を晴らすような部分もあったんです。ところが、じゃあ制作者側は批評され得るほど立派な仕事をしているのかという問題がでてくる。そうするとやっぱり、ゲーム業界が非常にいいかげんだというのは事実なんですね。バグが出るとか、バランスが取り切れていないとか。だから、連載の内容も途中からゲーム業界批判になっていってしまいましたね。

編：「ポジティブな批評」と言われていますが、その具体的な方向性というのは何でしょうか。

木村：もっと制作者インタビューや、制作者の発言を増やしていく必要があるんじゃないかという気がします。先ほどの問題でも、制作者自身の問題もあるし、業界の慣習や問題が原因の部分もある。だから制作者側として説明が必要なものもあるし、明らかに反省する必要のある部分もある。そうした状況に関して、制作者への批判も含めて、つまりもっと名前を出せとか、人生観やテーマについて語らせるといったことも含めて、制作者を露出させる。その上で声を聞くなり制作者を鍛えるというようなことが誌面でできないかと思うんです。創刊号で、糸井重里さんのインタビューがありましたよね。ああした人を探す努力や、業界全体を鍛えていく必要があると思うんです。

編：私たちもなるべく制作者の意見を反映させていきたいとは思っています。こちらの意見も提示す

ゲームの批評とは何か

るし、向こう側からも発言して欲しい。ゲーム批評自体は、一つの場みたいな感じで、参考意見としてとって欲しいというような。

木村：ゲームの批評がゲーム文化全体の中できちんと存在していない部分が一番大きいでしょうね。

編：ライターさんの中には5分プレイしただけでそのソフトの8割がわかるという人もいます。制作者側として、そうした意見はどう思われますか？

木村：制作者側も明らかにそれに対応してますよ。5分で面白がらせて、30分である程度わからせて、その後はいいやというような。だから、オープニングからいきなりイベントが起きるのも、当り前になっていますよね。あれは、マスコミ対策でもあるんです。もちろんテトリスなどのようにゲームの本質で大ヒットするゲームもある。だけど、僕が作るゲームでも、例えばPSなら最初にCGデモを入れたりする。そうした現象が実際には起きてるんです。何でもそうなんで、例えばお菓子でも美味しいお菓子と美味しそうなお菓子では、美味しそうなお菓子の方が売れるという現実がある。

編：そういう状況というのは、まずいんじゃないでしょうか。

木村：というか、結局そうしたゲームの本質の部分を見なければいけないとは思うんですよ。日本酒なんかだと、大企業が宣伝力で売ってたものが、だんだん吟醸の方が美味しいという動きが出てきて、それまで一生懸命作ってきた人が報われているみたいな。そういう動きがゲームでも起これぱとは思っているんです。

制作者で見るゲームの批評とは

木村：僕はゲームというのは制作者**があって初めてできるものだと思っているんです。だから、ゲームの評価も人で見ていきたいんですよ。**

編：確かに制作者がわかればゲーム制作の背景もわかりますよね。それはゲームのアーティスト性や、評価をする上で必要だと思うんです。ただ、同時に制作者に寄りすぎると、この条件でここまで作り込んだから凄いという話にもなる。そうした評価は違うと思うんです。純粋にユーザーとして受け取ってソフトを評価する形はどう思われますか？　もちろん感じる側の知性で大きく内容が変わってくると思うんですが。

ゲーム評論講座 ◆第48回◆

評論とは感情表現ではありません。理性と冷静な分析によるコミュニケーションを必要とするのです。書きやすいからといって否定から入るゲーム評論は、ゲーム評論やゲームレビューの責任を放棄していると言わざるをえません。まず肯定すべきことから考え、それから全体像に迫っていく努力をすべきでしょう。安易な仕事をしてはいけない。それだけの責任が、原稿を書き雑誌に掲載され、大勢の人に読まれる人にはあるのです。

去年創刊された「ゲーム批評」について、ここでも言及しましたが関心を持って見てきました。しかしだんだん不満がたまってきたのも事実です。まじめにゲーム評論をしようとしても、どうしても否定的な物の書き方になってしまってはいないか？

最近のゲーム雑誌のレビューの文章は、一言で言って非常に投げやりです。やれ「ファンタジーは飽きた」だの「ゲームシステムがありきたり」だの、ネガティブな評論がカッコイイとでも思っているような文章です。

たしかに、いままでここで書いてきたように、制作者側の問題も多いのは事実です。類似ソフトや、キャラクタに頼っただけのゲームや、出来の悪いゲームが氾濫しています。しかもリリースされる量たるや、とても丹念にゲームを見る余裕などないような状態でしょう。自分でも昔そういう仕事をした関係上、それがどんなツライことかはわかっているつもりです。

誤解してほしくないのは、ぼくがすべてのゲームを誉めろとか、すべてのゲームに対して無機質に等距離を保てと言っているのではないということです。批評し批判し、また批判されることでこの業界は発展していくのです。つまりポジティブ（積極的）か、ネガティブ（消極的）かで、評論の価値が判断されると思うのです。

（「ファミリーコンピュータマガジン」95年第15号一部抜粋）

木村：制作者に寄る必要はないと思いますよ。やはり制作者は制作者で、自分の作品のマズい部分はごまかしますし、言い訳が多くなるでしょうしね。ただ、情報として一つの作品やシリーズが、どのような流れで作られて、スタッフがどう変わってきたかというのは把握しておく、または制作者に把握させておく必要があると思うんです。離合集散が非常に多い業界なのに、そうした情報があまりにもなさすぎますからね。

ドラゴンクエストが出たときに、制作者が前面に出る状況が出てきて、やっとよくなったなと思ったんです。しかし、それ以降そうした動きがない。ではFFの場合はどうかというと、音楽の植松さんとプロデューサーの坂口さんが出て来るだけですよね。実際にシナリオを書いているのが誰かは分かりにくいし、出てきてもばらばらと出てきて、ポイントが絞りにくい。ああいう形で作品を作っているわけがないんですよ。結局そうした開発者をどれだけ追いかけられるかという取材力や人脈という部分が、非常に重要になってくるんでしょうね。

■プロフィール
(有) ケイ・アイディア代表、木村初氏。キム皇のペンネームで有名。代表作「ザ・ラストバトル」(SFC・テイチク) 他。

否定する中にも意義があれば…

編：私たちが心がけていることに、否定調の批評の中にも、その作品への期待とか思いとか、ただの否定文とは違ったものを作って行きたいという部分があるんです。逆にそういう要素が読み取れるように表現できなければいけない。その文章がゲーム業界や後に続く作品に役立つのなら意義があるかもしれないと。前号でいうと「クロノトリガー」のように全体としてよく加工されているソフトでも、問題があれば批判させてもらうかもしれないし、「3次元格闘ボールズ」のようにコンセプトがわかりにくいゲームでも、キラリと光るゲームは評価させてもらいたい。

木村：その時、そのゲームを悪くしているものが、例えばハードの制約なのか、業界の制約なのか、制作者の能力なのかを見極める必要があると思うんですよ。それが、僕らもよくされた、いわゆるユーザー直対応のシナリオをこうしろとかいう短絡的な改善案だと辛いんですよね。

ただ、そうした話を聞いていると、僕らよりよっぽどポジティブですね。クロノトリガーなんて、最初からあまり期待してませんでしたから。3次元格闘ボールズは、僕は面白さを全然感じなかったけれど、それを評価しなければいけないとは思っていたんです。

編：確かにボールズは志はすごく高かったのかもしれない。それがユーザーには伝わりにくいので、私たちが少しでも何かの布石になれればと。全体的に悪くても、いい部分が少しでもあれば、その部分を評価することで制作者の良い部分が育つのであれば意義があるかなと考えているんです。

木村：それは本当にいいことだと思いますよ。その時に、ボールズを選べるかどうかで、ゲーム業界やゲームというメディアに対する総合力が出てくると思います。そうしたことまで含めて、ゲーム業界の最初から最後まで全部カバーをした上でゲーム1本について何が言えるか、書けるか。あるいは雑誌を作る上での人脈でどれだけ面白いことができるか、といった点がうまくいけば面白くなるでしょうね。

編：基礎体力がどれだけあるかということですね。

木村：その辺は期待してますというか、頑張ってくださいというしかないんです。ただ、それは一概にマスコミのせいではなくて、ゲーム業界が非常に不透明だというところに終始してしまうんですけどね。だから、今回のファミマガの記事にしても、ゲーム評論を語りながら僕はやっぱり内部告発をしているみたいなところはあるんですよね。

より公正な批評を行うために

第二特集 総論

「ゲーム業界に批評は不要」という人はいない。だが、その方法論は多岐にわたるのも事実。その中で私たちは、作品性をより重視した批評を展開していきたい。

ゲームソフトは商品である。これは当然の話だ。

そのためどれほど高い理想を掲げても、採算の採れないゲームは駄目なゲームであり、反対に売上が高いゲームは良い評価を受ける。別の視点から見れば、「売上」以外に客観的なゲームの評価の基準は存在しないのだ。

だが、面白いゲームが必ずヒットするかというと、そうでもない。その逆もしかりだ。地味ながら良質な作品が二束三文で売られていくことも多い。また商業的には成功したが、ゲーム性には乏しい作品も少なくない。売れたゲームが良いゲームだと断定するには、歪みが多いのが現状なのだ。

確かにファミコンの初期の頃は、「面白いゲーム＝売れるゲーム」という図式がある程度成立した。というのも、当時は発売タイトル数自体が少なく、ユーザーも新作ソフトのすみずみにまで目を光らせる余裕があった。業界自体もゲームを出せばある程度売れるという状況にあった。そのため、ゲーム全般が売れる中で良質な作品がよりヒットするという図式が続いていったのだ。

しかし、その後ゲーム機の種類やゲームソフトの発売タイトル数が激増する中で、ユーザーもすべてのゲームを吟味して買うことが難しくなった。また、クソゲーの乱発やソフトの価格の上昇、広告戦略の激化などで、定番ソフトやキャラクターゲーム、広告戦略の巧みなゲームが次第に売上の上位を占めるようになった。その一方で、良質だが地味な作品が日の目を見ずに消える傾向にある。

ゲーム批評では単純に売れたから良いゲーム、という評価は行わない。確かにゲームが商品である以上、理想論だけでは済まされない部分があるのも確かだ。しかし、ゲームを商品面だけで評価するのでは、前述のような「歪み」が出てしまう。そこで、私たちはゲームソフトの商品面だけでなく、作品性をより重視して批評をしていきたい。そして私たちの雑誌では、その判断は、非常に僭越な言い方だが、実際にゲームをプレイする中で行っていきたい。大作でも安易だと感じればそう言うし、商業的には失敗したタイトルでもその意義を認めれば評価をしていきたいのだ。

もちろんそのためには、私たち自身が今以上にゲームについての考察を深めていく努力が必要だと考えている。ゲームの面白さを読み取り、批評を構成していくために、知性や感性をより磨いていく必要があるだろう。また、ゲームをより深く考察するための判断材料の一つとして、業界の動向やハードの技術的な側面、制作者やメーカーのスタンスなどに、もっと着目していきたい。制作者の思想や作家性など、純粋に作品を見るだけではわからない事柄もあるはずだ。そのための努力は、惜しまないでいたい。

批評とはデリケートな存在だ。時に制作者や、そのソフトの制作にかかわった多くの人を傷つける力を持つ。だからこそ、私たちはより公正な批評を行っていきたい。メーカーとユーザーの中間の立場として、業界の発展に貢献していければこれほど嬉しいことはない。

（編集部）

かけ値なしの!!本音連載

エビスからの手紙

第二回!!

差し出し人 飯野賢治

SONY様篇

「イチニッサン」から9カ月。今回はそのPSを巡る様々な「規制」について、「世界のSONY」様宛に手紙を投函しました。

どうもお久しぶりです、飯野です。この、イイ度胸連載もついに2回目を迎えることができました。こんなスペースを用意して頂ける「ゲーム批評」という雑誌と、この連載を読んで頂いている皆様に感謝致します。とはいってもまだ編集部の方からは第1回目の反響がどうだったか？　は伺っていないので、実は早くも「止めてしまえ！」の声が多かったらどうしようかな？　とビクビクしています（違うことにビクビクしろよ）。でも、街を歩いているとゲーム業界人らしき人から「読んだよ」と言われたり、電話で「俺もそう思ってたんだよ」とか言われてうれしいです。ありがとうございます。

と、いう訳で、今回も僕がギモンを感じているゲーム業界の人やモノに、個人的に手紙を出してみようと思います。ちなみに前回の宛先だった、幸せ媒体制作屋「高城剛」様からはなにも返事がございません。この誌面上で対談しようよ。イッパイ聞いてみたいコトがあるんだから。

拝啓、「カッチョいい」ソニー様

そして、今回の手紙のお相手は「SONY様」です。

SONY様と言えばソニー様です。10年位前は僕はテレビからビデオから（だから僕はベータだった（涙））家電は何から何までソニーで揃えてましたね。ソニーにはそういうカッチョいいイメージがあったと思うのですが、皆様はどうでしょうか（ちなみに新聞によると、今は若者のそういうイメージ対象はパナソニックだそうです）。さて、その世界のSONYが、世に送り出したゲームマシンがPlay Station（以下PS）です。「イチニッサン！」の発売から9カ月以上が経って、ソフトも色々出揃ってきた訳ですが、「どうも55点のソフトが多いなぁ」という気がしてなりません（皆もそう思いませんか）。何か作り込みがアマいというか、軟弱というか、フワフワしているというか、観光客相手のクレープみたいというか、そういうソフトが多いとみんなが感じているハズです。今回は「どうしてそうなのか？」を僕なりに考えましたので、「せっかく素晴しいハー

ドなのですから、いいソフトを見てみたい」という思いで、意見してみたいと思います。

ユーザーをなめている「SONY流の規制」

まず、僕が考えている55点の理由の一番に〈SONY流の規制〉があると思います。それは、基本的にはエッチなことや暴力的なことに対してです。僕は別にこれらを規制するなとは言いません。だけど、PSには今のトコロ18歳未満はうんたらという、年齢制限がないので「18歳未満はダメよ」というエッチものは成り立ちません。暴力的なことに関してもそうです。僕は、この規制というモノそのものには問題ないと思います。しかし、僕が問題だと思うのは〈SONYが考えた規制内容に従わなければならない〉ということです。どういうことかと言いますと、例えば〈女の子が倒れて、パンツが見えた〉というシーンがあったとします。これをSONY側が「これはヒワイだ。けしからん直せ」と言ったらそのサードパーティは直さなければいけないということです。その内容は例を挙げれば、Dの食卓で〈4回刺すシーンを2回にしましょう〉とか、おやじハンターでは〈お尻をなでるシーンをちょっと触るだけにしましょう〉とかいったヒドいレベルばっかりです。例えば、おやじハンターの例で言えば、この女の子のお尻を触っているのは、敵であるおやじですし、そのおやじは直接にプレイヤーであるハンターにイタい目にあわされるのにダメというワケです。これでは「こういうコトをしたら悪だ」という例も出せなくなってしまいます。プレイヤーならまだしも敵の行動ですよ。これでは一般の映画館で上映しているものどころか、トレンディードラマのレベルさえダメになってしまいます。ちょっとゲームユーザーをバカにしていませんか?

直せと言われたら直さなければいけない

次に問題だと思うのは、前述の、〈直せと言ったらサードパーティは直さなければいけない〉というトコロです。普通のSFCやサターンなどの流通は、サードパーティが製品を直接、問屋さんなどに売ります。しかしPSの場合はサードパーティが作ったものをSONYが売るというシステムになっているのです。と、いうことは=SONYが〈「これは売っちゃあかん」と判断したものは、売ることができない〉ということになってしまいます。だってすべての出口である「売る」というトコロがSONYによって牛耳られているのですから。僕はこのシステムを決して良いとは思えません。僕はSONYの営業マンの営業能力はハッキリ言って分からないし、SONYの、ユーザーをバカにした規制判断にもギモンがあります。自分で判断し、自分で売って、何か問題が起こったら自分で責任を取るというシステムにしてもいいんじゃないでしょうか。こんなルールがあるから、軟弱なサードパーティがビクビクして、どこもトンガっているトコロのない55点のアマーいソフトしか出さないのですよ。

内部の未公開さ故に作り込めない不満

そして、最後に問題だと思うのが、〈内部の未公開さ〉です。例えばセガや3DOではかなりのトコロまで内部がオープンになっています。ですから力のあるサードパーティは、ハードの奥の方からゴリゴリいじれるのでハードの性能を極限までひきだせるワケです（だから3DOやサターンでは、スゴく差がでるでしょ）。しかしPSでは、ここはヒミツ、ここは使っちゃダメなど、かなりクローズな部分が多いのが事実です。いろいろオープンにしてサードパーティに自由にいじらせないと、本当にいいゲームは出てきませんよ。SONYと仲のいい、ナムコが大本気で作った「リッジ」はハードの極限

までいっているから、いいゲームになったんじゃないですか。僕はナムコやSCEの制作会社と他のサードパーティの間に、公開されているものに差があるように思えてなりません。「そんなことはない！」とSONYが言うのなら、僕が調べたコトだけでもここに載せましょうか？

素晴しい会社だからこそ言いたい

さて、いろいろなコトを言ってきましたが、僕はすべてこのPSというハードに魅力を感じているから言っているのです。クダらないところを直せばもっと伸びると思っているからです。いくら能力のある子供も、親がうるさいと伸びないでしょ。以前僕は、SONYの有名なコピーである「It's a SONY」になぜ、冠詞である「a」が付いているかは、この「SONY」は企業ではなく、一つ一つの商品を表わしているからだと聞いて、なんて素晴しい会社なんだと思い、SONYのことが大好きになりました。でもSONYさん、PSはSONYだけでなくサードパーティの力もなければ成功しないと思います。今は昔と違ってソフトとハードという1つの企業だけでは成り立たない時代です。以前、すべての商品に「a」という冠詞を付けていた頃を思い出して、僕はもっと1本のソフトや一つのサードパーティ、一人のユーザーを信用するべきだと思いますよ。（ちなみにWARP、PS参入決定!!）

プロフィール

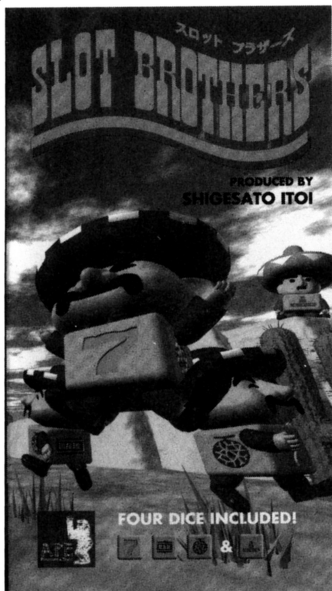
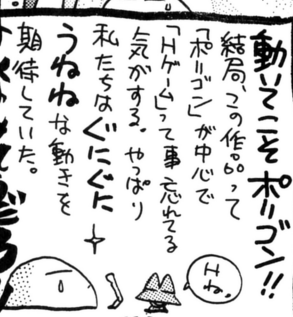
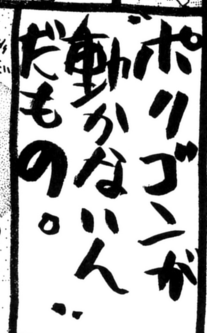
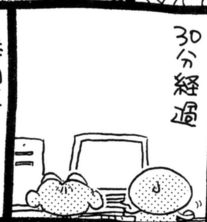
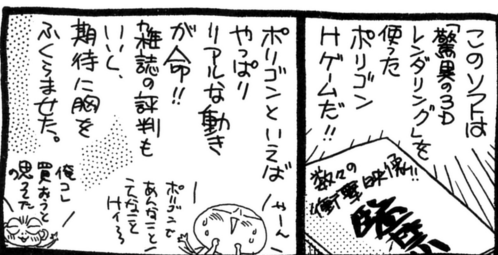
飯野賢治（いいの・けんじ）
株式会社ワープ代表取締役。代表作「Dの食卓」。今回も飛行機の中で執筆中。サンフランシスコに3DO・M2の勉強に行ってくるとのこと。日頃寝てないので、飛行機で往復16時間、現地で1泊8時間寝て、人間として回復するつもりらしい。

読者プレゼント

「MOTHER2」でおなじみのエイプがカードゲームを作っていることは知っているかな？　こんど新しく制作したのが「スロットブラザーズ」という名前のカードゲーム。MOTHER2にも登場したパンチョ、ピンチョ、ポンチョの愉快な3兄弟のパッケージが目印だ。

ゲームの内容はとても簡単。スロットマシーンならぬ3つのダイスを振り（このダイスがまた特殊マークの入ったすぐれモノ）、出目によって点数カードがもらえるという仕組みだ。連続チャレンジやジャックポットなどもある。最終的に一番点数カードを集めたプレイヤーが勝ち。点数カードにあらかじめダイスを振って入手できる確率が記されているところなど、遊びのツボがわかっているなぁと思わせる作りだ。もちろん勝つためにはダイス目だけではなく技術も必要。他のプレイヤーの点数カードを横取りしたり、取られないようにブロックしたりと駆引きが重要な意味を占めている。とはいえ綿密にたてた計略が他のプレイヤーのダイスの一振りであっけなく氷解してしまうのも、この手のゲームの面白いところ。運と技術が適度に混ざった、簡単だけど奥の深いゲームなわけだ。

テレビゲームもいいけれど、たまには大勢でワイワイ言いながら遊ぶのも楽しいぞ。今回はこの「スロットブラザーズ」を5名様にプレゼント。欲しい人は自分のボードゲームやカードゲームへのありったけの情熱をハガキに書いて（またはマザー2への思いでも可）編集部まで送ってくれ。締切は10月31日（必着）だ。

■
エイプのカードゲーム「SLOT BROTHERS」を5名様にプレゼント
■

前号の内容に関し「某社某社員」様より飯野氏への反論の意見が届きましたが、飯野氏が実名で書かれている以上匿名ではお取り扱いできません。御掲載を希望されるのであれば、所在を明らかにし、編集部までご連絡下さい。

ケロリーヌのアダルトゲームESSAY Vol.4

今号のお題。
監禁だ!!
イリュージョン
Mac/Windows
¥7,800.

OH! NO!!

このソフトは「驚異の3Dレンダリング」を使ったポリゴンHゲームだ!!

数々の衝撃映像!!
監禁

ポリゴンといえばやっぱりリアルな動きが命!! 雑誌の評判もいいし、期待に胸をふくらませた。

じゃーん

ポリゴンであんなことこんなことHィ〜ろ

俺コレ買おうと思ってた

←遊びにきた加藤サイ九朗さん

ところが、

ゲーム開始5分

わぁ北海道の話だぁ

ブレーンランチーみたい

きゃっ

きゃっ

30分経過

1時間半 エンディング

ガッ

加藤サイ九朗さん怒る。

だって…

ポリゴンが動かないんだもの。。

テクスチャーの顔はガンバってるけど人形みたい

もちろんHゲームですからストーリーなんていいんですよ。でも、ポリゴンは動かない。絵の枚数は少ない!これじゃ紙しばい。しかも絵がポリゴン人形なくでHじゃない!!

男の体はもっとテキトー。まるでトーストみたい

そーこそサービス

みー!!

あっ

あっ

あっ

あっ

つるりんとしたボディ

局部もつるん

肉がカタそう

南極2号じゃないんだから。

ポリゴンだから手は棒。長くてコワイ

手が小さい

全体のバランスヘンなの

動いてこそポリゴン!!

結局、この作品って「ポリゴン」が中心で「Hゲーム」って事忘れてる気がする。やっぱり私たちはぐにぐにうねうねな動きを期待していた。

おんなもそうだろ!!

Hね。

ワクワク。

ポリゴンフェチにはいいのだろうか!? 謎やね。

第四回

讀者ニヨル批評ノページ

批評は偉い人だけがするものじゃない。読者だってゲームについていいたいことはある。あとはそれをどういうか。感想文と批評はちょっと違うものだから。真面目にゲームを考えている読者の、真面目な批評のコーナー。

最初にお詫びを。前号のこのコーナーで、守谷T教授さんと鯛焼焼太さんのイラストと名前を入れ違えたまま掲載してしまいました。本当にごめんなさい。お二方には今号も素晴らしいイラストを送って頂きました。当コーナーと読者コーナーに掲載していますのでご覧下さい。

リメイクブームに一言いいたい

最近、FCの名作をSFCにリメイクすることが流行ってたりする。よくない。

といっても、私は別に、リメイク全部を否定しているわけじゃない。

嫌いなのは、「昔のまま」ってヤツ。「グラフィックもサウンドも、すべてをFC版を忠実に表現！」ってヤツ。

もっとヒドいのになると、操作性の悪さまでそのままで、それさえもウリにして、平気で売り出したりする。

私はメーカーの人に言いたい、「そんなリメイクは、もう、金輪際やめなさい」と。

考えてもみなさいっての。FCの名作がやりたかったら、ユーザーはFC版のを買うはずでしょ？

ここで、まだ頭の悪い人は、「SFCしか持ってないユーザーのために、FCの名作をリメイクするんだ」って豪語しちゃう。

もう、こういう人は、救いようのないほどの大バカ。

大きなお世話だっつーの！

SFCしか持っていないユーザーは、SFCしか必要じゃないの。「FCなんて、欲しくない」と思ってるから、買わないのであって。欲しかったら、買うの。

そんで、「FCなんて、欲しくない」と思ってるユーザーは、何で欲しくないのかっていうと、SFCに比べてグラフィックやサウンドがちゃちだからなの。

それなのに、SFCでFCと同じの作ってどうすんだっつーの！

その点、「DQI・II」や「マリ・コレ」は素晴らしい。評価に値する。グラフィックやサウンドは勿論、操作性やシステムまでが、より美しく、より扱いやすく、より便利に改良されている。

これこそ、真のリメイク。

FCと同じでいいならSFCの存在って一体何なの？ってことになるじゃない。

せっかくSFCで作るんだったら、SFCの画像処理能力や音源をフルに活用しなきゃ。

「そんなことしたらFC版のイメージが崩れる」っていう人もいるかも知れないけど、そんな人には一生FCで遊んでもらえばいい。

私だったら、「パックマン」のグラフィックを、目茶苦茶リアルに描き込んだり、「マリオブラザーズ」のサウンドを至高の芸術作

隔月化おめでとうございます。貴社の益々の御発展をお祈り致します。
1号から購読しはじめてもう1周年なんて早いですねぇ。これからも充実した誌面を期待しています。

北海道　鯛焼焼太

品にしてから売り出しちゃう。
私なら、こうします。

（東京都　葛城真史）

思い入れがあるかないかでしょう

そのゲームに思い入れのあるユーザーは、リメイク版のグラフィックやサウンドにノスタルジックな思いを感じるわけです。またFC版の場合、FCソフト自体が入手困難なこともあってリメイク版を作るという面もあるのでしょう。しかし何の思い入れもないユーザーにとってはつまらないゲームであることもまた事実で、葛城さんが言っていることもまた正論だと思います。ユーザーによって意見の分かれるところでしょう。

プリメ2って面白いですか？

確かに良くできたゲームだと思う。グラフィックに関しては本当に素晴らしいし、細かいところまでとても丁寧に作られていて感心してしまう。そして何よりもこのゲームの最大の特徴である数多くのエンディングパターンには作る側の熱意と苦労が感じられる。

でも私はこのゲームをプレイして、自分の「娘」に全く愛情が感じられなかった。それは「あまりにもパターン化しすぎていてうんざりしてしまった」と言ったほうが正しいのかもしれない。例えば、教会で働くと「信仰心」というパラメーターが上がる。野良仕事をするとガサツになる。酒場で働くと「色気」が上がる代わりに「モラル」が下がる。このようにパターンがわかってしまうと後は単なる機械作業になってしまい、目標とする職業に合うような作業をやらせておけばいいわけだ。「でもそれで楽しい？」という疑問を抱いたのは私だけなのか。ゲームを始める前に「娘をどういう風に育てて、何の職業に就かせるか」を考えてなかったからおもしろくなかったのかもしれないが、やはりこういった「育てゲー」とは想像力のみで楽しむものなのだろうか。私はゲームで遊んでいてもいろいろなことを勝手に想像してしまう方なのだが、不思議なことにこのゲームに限っては何も思い浮かばなかった。単に向いてないだけなのかなあ。

東京都 美兎

それに納得いかない点が一つある。それは「なぜ可愛い我が娘を働かせてまで金を稼がなければならないのか？」だ。何でも父親がケガをして働けないから、らしいけど、だからって水商売までやらせるか？　私はやってて心が痛みました。やっぱり子供には好きなだけ遊んでもらいたいじゃない。水商売で働く娘の姿なんか見たくないよ。何が悲しくて子供を働かせてその金で勉強させなければいけないんだか。この点は今度出るという「3」ではなんとかしてもらいたいものだが。

このゲームは「育てゲー」の元祖と言われている。しかし「育てゲー」とはいうけれど、いくら技術が進歩したって「パターン通りにしか動けないこと」や「ゲームの容量とハードの能力にも限界があること」そんなことはちょっと考えてみればすぐに分かってしまう。そうするとこの手の「育てゲー」には将来的に進歩がないのでは？　いくら頑張って育ててみてもパターンが分かったらそれまでだもん。逆に割り切って楽しむしかないのかなあ、と思ってしまった。

そこで考えてみました。そうしたパターン化を避けるには「予想外の展開」が必要になるでしょ。例えば、反抗期に入ったら言うことを全く聞かなくなり勝手なことばかりするようになる。それで思春期になったら突然彼氏ができたりして、さらに無断外泊…なんていくらでも考えられる。「放任モー

兵庫県　真嶋勲

プリンセスメーカー2
[SLG]

メーカー：ガイナックス／機種：PC-9801／価格：¥14,800

ド」てのはどうでしょ？　私みたいにスケジュール考えるのが面倒な人のために。その名の通り、娘をほったらかしにしといて好きなことさせといて、指導や説教がしたくなったら「教育モード」に変えられるようにするわけ。グレてもかまわないんだったらほったらかしのままでもいいわけだ。そんで娘を立ち直らせようと努力する「更正モード」てのもいいかもしれない。

（東京都　桑名豊大）

コンピュータゲームの限界

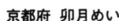
「パターン通りにしか動けない」というのはどんなゲームも持っている側面ではないでしょうか。ゲームがコンピュータのプログラムである以上、ある意味仕方のないことだと思います。育成ゲームの場合、過程を楽しむという要素が強いため、桑名さんのいう通り、パターンが分かってしまうとただの数値上げゲームになってしまい、想像の入る余地がなくなってしまいます。

同じ育成ゲームにダビスタシリーズがあります。ダビスタもコンピュータゲームである以上、可能性もパターンも限られたものであることは間違いありませんが、なぜかダビスタからはそういった印象を受けることが少ないのです。「自分でも馬の生産パターンが分からないように作っている」と、ダビスタの開発者の薗部さんは前号で言っていました。そういった形で、有限の可能性をいかに無限に感じさせるかということは、育成ゲームに限らずゲームを面白くする重要な要素の一つでしょう。

やったやったぁ
VAMPIRE HUNTER

宮城県　山猫

私のファミスタ4 VS パワプロ2

ファミスタとパワプロは双方とも名作だと思いますが、それぞれ目指す路線が違うように思います。ファミスタの操作は簡潔ですが、現実の野球に近いという意味においてはリアルとは言えません。それに比べパワプロは変化球と高低差の採用により現実に近いものになっています。野球の試合自体がリアルに作られているのです。例えばピッチングの組み立て。遅い球を見せておいてストレートをズバっとか、現実の野球の組み立てが通用するのです。だからといってリアルにしすぎてゲームとしてつまらなくなるという愚を犯していません。キャラの等身が2等身でちっともリアルでないと思う人もいるかもしれませんが、キャラをリアルな等身にすればリアルであるがゆえの弊害があるのです。これはパソコンのミスタープロ野球で感じたことなのですが、このゲームの売りはリアルなグラフィックでした。しかし、僕はこのゲームのオマリーに、また野茂に、違和感を感じました。全部で何百人もの選手のフォームや体格のデータをいちいちつくることができない以上、どの選手も同じ体格、同じフォームにならざるをえませんが、このときデフォルメされたキャラなら、ある程度記号としてとらえることができるため違和感がありませんが、リアルな等身だとどうも変に見えるのです。ちょっとよく野球を知っている人が見れば、やはりどこかで違和感が出てしまいます。だからパワプロの選択は正しいと思います。ただ選手のデータでは、もう少しリアルさにこだわってもらいたかったというのが本音です。選手名鑑に載るような数字くらいは調べたのかもしれませんが、それだけではとてもリアルなデータはできま

京都府　卯月めい

スーパーファミスタ4
[SPG]

メーカー：ナムコ／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,500

せん。たとえば長打力があるものの出場数が少なく2本しかホームランがなかった選手と、一年間フル出場しても、長打力がなく、2本しかホームランがなかった選手のパワーが同じくらいに設定されていたりします。よくプロ野球を知っている人に監修してもらうなど、リアルな野球を目指すならそこまでこだわって欲しかったと思います。

一方ファミスタですが、こちらのすごいところは、ちっともリアルではないのに野球をやっていることを感じさせる点です。守備の感覚はスピード感があって、ダブルプレーの時など、本当に野球をしているような軽快な内野手の動きを感じさせせます。投球に効果音がついていたり決して現実的ではないのですが、ゲームとしてのおもしろさを追求して、その後リアルさを打ち出してゲーム性を軽視した他のゲームに、ファミスタは追随を許さなかったのだと思います。そのファミスタが、パワプロのために揺れたのでしょうか、ファミスタ4では中途半端に高低差を導入して失敗しています。高低差を導入したものの、単に3段階の高さがあるだけで中途半端に複雑化したような気がします。また、今までフォークボールはその効果音によって見分けていましたが、今回、高さの違いがもうひとつ加わったにもかかわらず効果音にぁまり差がなく見分けられないうえ、グラフィック上でもほとんど違いを見分けられないため、例えば打ち損じても、高めの球だったのに普通の高さでバットを振ったため打ち損じたのか、それとも高さは合っていたのにタイミングがずれて打ち損じたのかわからず、納得がいかないままストレスがたまることになります。高さの要素を加えたのなら、グラフィック上で見分けがつくようにすべきだし、少なくとも効果音ははっきり違えるなどする必要があると思います。ゲームとしてのおもしろさを追求してきたファミスタですから、やはりゲームとしての遊び易さ、納得のいく作りが重要だと思います。

（大阪府　村井良介）

東京都　藍雨絵緒

こういう投稿も大歓迎です

村井さんは前号のVS特集に触発されてこの批評を書いたそうです。前号の記事とはまた違った視点で書かれたこの批評文、たいへん面白く読ませて頂きました。リアルさとゲーム性を両立させることは本当に難しいことでしょう。リアルだけど難しすぎるとか、面白いけど野球じゃない、というのでは仕方ありませんから。表現したいことを明確にすることが重要なのではないでしょうか。

さて次号よりこのコーナーへの投稿は1200字以内にさせて頂きます。せっかくいい批評文を送って頂いても分量が多すぎて全文掲載できないという場合があるからです。批評したいゲームについて何をいいたいのかがはっきりしていれば、決して少ない字数ではないと思います。

そしてもう一つ。読者の人気が高いにもかかわらず、このコーナーへの投稿数は大変少ない！批評ということで気負ってはいませんか？あなたがそのゲームに感じた面白さ（つまらなさ）をとにかく文章にして送ってみて下さい。それでは次号も皆さんの批評を楽しみにお待ちしています。

栃木県　ナムコ1975

実況パワフルプロ野球2 [SPG]　メーカー：コナミ／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,980

ゲームソフト批評

編集部で厳選した名作ゲームを、本誌自慢の批評陣が丁寧に批評するのがこのコーナーだ。好きだからこそいいたい、そんな熱い想いが伝われば嬉しい。

スヌーピーコンサート

世界観の表現が光るこだわりの作品

細部に至るまで世界観の表現に非常にこだわった作品。そこに制作者の力量とゲームとしてのジレンマが見え隠れする。

飯野賢治

まず、結論から言うと、僕はこのゲームが好きです。ですが、〈面白いかどうか〉となると言葉につまってしまいます。僕はスヌーピーを代表とする、いわゆる「PEANUTS」の作品が好きなので、このソフトを迷わず買いましたが、僕がこのソフトを「買おう」とおもったもう1つの理由があります。それは、このソフトは任天堂が作ったというウワサがあったからです（いまだに真偽のほどは定かではありませんが、間違いないと思います）。そして、なんと発売元が三井不動産という、なんだかよく分からない、オモシロ誕生秘話がありそうなソフトです。しかし、操作性や当たり判定などにややギモンが残るソフトなので、「ホントに任天堂か？」という気もします（以前、MOTHER2をやったときも画面スクロールがガクついていたので「？」と思ったら、プログラムはHAL研だった、みたいな例もあるので、このソフトも任天堂といいつつ、任天堂と仲の良い外注が作っている可能性もあります）。

実は任天堂が開発を担当？

スヌーピーコンサートは2つのアクションゲーム（みたいなもの）と2つのアドベンチャーゲーム（のようなもの）の、4つのモードで成り立っている、「ハローパックマン」と同タイプのいわゆる「誘導型」ゲームです（マウスで操作する誘導型ゲームで「マリオとワリオ」というゲームがあったのを覚えてますでしょうか？ 僕はこのゲームの元になっていると思います）。それぞれのモードには「シュローダー」や「チャーリーブラウン」などの主人公がいて、プレイヤーはウッドストックを操作し、それらの主人公を導いていくという、説明している僕もなんだかよく分からなくなっていくタイプの、いわゆるニュータイプのゲームであります（このタイプのゲームを知らない人に、文だけで説明するのは非常にムツカしいので、この説明だけで「面白そう！」と思った新しモノ好きの人はゼヒ買って遊んでみて下さい）。

非常にこだわった作りに好感

さて、ソフトの内容なのですが、「このソフトの良いところを一言で言え」といわれたら、迷わず「こだわり」と答えるほど、このソフトのこだわりは凄いレベルにあります。

このこだわりと言う奴は、制作会社にとっては悩みの種でして、いいゲームを作るには細部まで徹底的にこだわって作るべきであることは、どの制作会社の社長さんも知っていることですし、実際こだわって作ったゲームしか売り上げは伸びないことは、みんなよーくわかっているのですが、このこだわりの部分が一番、時間とお金を消費するので、なかなか「こだわってまんなー」と思える作品には出会えません。このこだわりというのは、RPGで言うところのバランス調整だったり、アクションゲームで言うところのキャラアニメパターンの書き込みだったりするのですが、制作費を出す会社側も、開発するスタッフ側も、相当の体力を必要とするので、大抵は「ま、いいっか」となってしまい、良いところも悪いところもない、生ヌル50点ゲームができてしまうワケです。

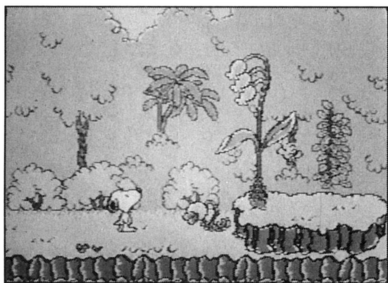
そのムツカしいこだわりを毎作やってしまう、こだわりNo.1〈ベスト・オブ・こだわり〉の会社である任天堂が制作したソフトがこの「スヌーピーコンサート」であり、ハッキリいえば大したことのない企画ですし、内容も滅茶苦茶な部分があるのですが、ここまで制作にこだわって作ると、「〈好きなゲーム〉というレベルまではもって行けるんだなー」とヤケに感心させられる部分の多いソフトであります。

この他にもピーナッツのメンバーが総出演。

プログラマーの演出力にみるこだわり

このソフトから感じるこだわりの要素は3つあり、一つ目に「グラフィック」、二つ目に「サウンド」、そして三つ目に「プログラム」となるワケなのですが、PEANUTSの精神を大変に良く理解しているグラフィックや、BGMであるということに徹底して作ってあるセンスのよいサウンドは（この2つは本当に100点ものです）あえてここでは語らずに、僕がこの作品で、一番脅威だと思っている「プログラムのこだわり」について語ってみたいと思います。

ここで言うプログラムのこだわりというのは、きれいなプログラムを書くとか斬新なテクニックを使うとか、そういうことではなく、〈質の良いグラフィックやサウンドという素材を、上手に演出する〉といったことです。例えばデモシーンで水道の蛇口をヒネると出てくる音符をスヌーピーが受け止めるというシーンがあるのですが、この音符の動きが本当に見事です。音符や休符が次々と落ちてきて、それをスヌーピーがボウル（のようなもの）で受け止めるのですが、いくつか音符が重なると、その重さでたまった音符がくずれたり、詰まったりという大変よい動きをします。これはデモシーンというものを演出する上の、グラフィックの仕事でもサウンドの仕事でもない、プログラマーとしての非常にレベルの高いこだわりによるものであり、このソフトにはこういったプログラマーのこだわりが随所に感じられます。

僕は、この〈プログラマーの演出〉

個性的な動きで存在感を主張するキャラクター達。

というものに最近注目しております。この、プログラマーによる演出というのは、特に企画書や仕様書などでは書けない、〈プログラマーがどれだけこだわったか〉が大事なポイントになってきます。それは、プログラマーがどれだけ〈エンターテインメントのプロフェッショナルであるか〉という、例えば、どれだけサービス精神があるか、どれだけ芸術性があるか、どれだけインタラクティブメディアの気持ち良さを理解しているか、などの非常にレベルの高い話になります。これは、具体的にはどういうことかと申しますと、「ファイナルファイト」タイプのゲームで〈プレイヤーがアイテムを取ったので体力が回復した〉というシチュエーションがあったとします。これだけの、企画書でいえば「プレイヤーはアイテムである肉を取ると体力が回復した」というレベルのものでも、例えばレベルの低いプログラマーは一気にライフゲージをベタッと埋めてしまいますが、普通のプログラマーであればライフゲージを1ドットずつ回復させることを考え、良いプログラマーになると少しずつ加速度がついてライフゲージを埋めていくという、非常にこだわった演出をします。これはプログラマーが「プレイヤーに体力が回復したということをどれだけ理解してもらい、それを喜んでもらうか」ということに対して、どのくらいそれを重要視し、上手に表現できるかという〈能力差〉だと思います。一昔前には「プログラマーはプログラムだけ出来ればいい」といった時代があり、プログラマーに求められていたエンターテインメント度も非常に低いレベルだったのですが、最近は〈どのくらい演出が出来るか〉というのがプログラマーの能力を測る上で大事な要素になっているほど、ゲームを制作する上で重要な要素になっていると思います。この原稿を書いている間に、僕はマリオの新作「ヨッシーアイランド」をプレイすることができたのですが、このソフトに関してはもう「こだわり120%」と言えるほど、プログラマーが気持ちよさに対してこだわったソフトになっていますので、将来エンターテイナープログラマーを目指す人はぜひ、プレイしてみて下さい（「うーんさすが任天堂」とみんなで唸ってしまいました）。

世界観表現のジレンマが感じられるAVG部分。

スヌーピーへの愛なしではこのゲームも愛せない

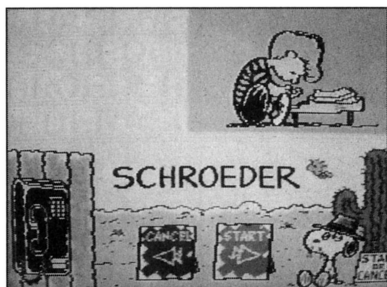
さて、ここまでいろいろと褒めてきたのですが、このままではメーカーからお金をもらってしまったので、そのメーカーのハードの悪口が書けない某評論家みたいになってしまいますので、このソフトの〈悪いところ〉について書いてみたいと思います。

このソフトの悪いところは、〈スヌーピーを愛してないと、このソフトは愛せない〉というところです。ある意味で、キャラクター性がよくでているソフトなので、グラフィックやサウンドだけでなく、メッセージや細かい演出にいたるまで、ピーナッツしているので、これが一つでも気に食わないと、あちらこちらでいちいちムカつくソフトになってしまいます（ルー大柴が嫌いな人は、彼の顔から動きから、コメントからリアクションまですべて気に触ってしまうので、とてもながら彼の出る番組は見れないといった感じに似ています）。

それが、一番よく現れているのが「シナリオ」の部分です。このゲームは前述のとおり、アクション部分とアドベンチャー部分の2つの要素でできているのですが、このアドベンチャー部分が愛せるかどうかがこのソフトを評価する大きなポイントになってきます。ここから、少しシナリオの内容について説明する手前、どうしても「タ

ネ明し」的になってしまいますので、「俺はヒントなしで解くんだー」という人はちょと先まで飛ばして読んで下さい。

独特の世界観を表現する上でのジレンマ

このゲームのアドベンチャー部分のシナリオでこういった部分があります。〈きれいな人形といったアイテムを手にいれたスヌーピーはその人形を女の子にプレゼントします。すると、女の子は汚い人形をくれます。そこでスヌーピーはその汚いとはいえ、もらった人形をゴミばこに捨てます。すると、ゴミばこに捨てた人形が凧（カイト）をくれます〉。これは、別に僕がおかしくなったワケでも、表現能力がないワケでもなく、本当にこんな乱暴にシナリオは進んでいきます。これを読んだだけでも「なんだそりゃ？」と思った人が多いかと思いますが、このゲームは基本的にこの「なんだそりゃ」的ストーリーでシナリオが成り立っています。これはある意味で原作であるスヌーピーの「なんだそりゃ」的雰囲気をゲームで表現した結果とプラスの方向でとることもできるのですが、前述したとおりここでスヌーピーを愛していないと、そんな理解をするワケもないので「このゲーム、シナリオがめちゃめちゃだ」となってしまうワケです。鬼の首をとったようにイチイチ細かく解説してもしょうがないかもしれませんが、まず僕には女の子からもらった人形をゴミばこに捨てるといったシナリオが理解できませんし、ゲーム的にそう展開するとは分からずここでつまってしまいました。これが小説であれば、多少変わった展開をしても「変わっているなぁー」で済むのですが、これはゲームというインタラクティブメディアなので、変わった展開はプレイヤーが味わうことになってしまう〈送り手と受け手が同じ道を歩むメディア〉なので、その送り手が作った道を歩むことになるプレイヤーが納得できない展開は、肌にあわないゲームとなってしまいます。また、このような展開が、このピーナッツのもつ「ヘンテコな世界観」を出すために、全体的に存在するというところが大きな問題になっていると思います。ですが、非常に簡単なことで、それを「許すわ」と一言、言ってしまえば、このソフトが個性に満ち溢れた素晴らしいソフトになってしまいます。こういったいわゆる送り手の個性が強いタイプの素材をゲーム化するときには、このような問題が付いてくるので、このようにムリにでもその世界観を表現するか、全くキャラクター性を無視してゲームと割り切って作るかという二択をいつもクリエーターはせまられるわけですが、任天堂(?)は前者を選択したワリには、その表現の仕方にもっといい方法があったのではないかと思います。

と、ここまでいろいろ書いてしまいましたが、ソフトなフリをして非常にトンがっている、いろんな意味で「変わった」タイプのゲームですので、好き嫌いはハッキリでると思いますが、僕の評論をここまで読んでくれる、「ゲームについて真剣に考えている人達」はぜひともプレイしてみてください。すくなくとも「何か」は感じるハズですから(もう一度いいますけど、僕は好きです)。

パスワードは電話番号。こうした配慮も嬉しい。

◆プロフィール

飯野賢治（いいの・けんじ）

株式会社ワープ代表取締役。代表作「Dの食卓」。ゲームデザイン、グラフィック、音楽をすべて一人でこなすゲームデザイナー。現在は3DO・M2で「Dの食卓2」を精力的に開発中。

関連作品

ワリオとマリオ［ACG］
メーカー：任天堂
機種：SFC／価格：¥6,800
目隠しされたマリオを時間内にゴールまで導いて行く、パズルゲーム感覚のキャラ誘導型アクションゲーム。

スヌーピーコンサート［ACG］　メーカー：三井不動産／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,800

ミスティックアーク

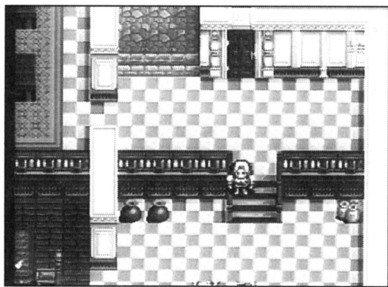
丁寧な作り込みによる秀逸な世界

続出する新世代機のソフト群の中で陰に隠れてしまった本作だが、その内容は地味ながら世界観の作り込みが光る秀作だった。

立花 歩

『ミスティックアーク』はとても地味な印象のある作品だ。初回セールスも10万本前後と言われている。中小のソフトハウスならいざ知らず「ドラクエ」のエニックスにとってはこの数では大成功とは言い難いだろう。続出する新世代ソフトの勢いの中で、すっかりその陰に隠れてしまった感もある本作だが、その内容はとても良く作り込まれた、良質な作品だったのだ。

特筆すべきは世界観の作り込み

『ミスティックアーク』は、何物かの力によって心（ハート）を奪われ、木の人形（フィギュア）にされた主人公が、異世界の神殿へと連れてこられた場面から始まる。女神の導きで心を取り戻した彼（彼女）は、七つの世界に散らばっているアーク（力を象徴する妖精のような存在）を集めることが自分の世界に帰る唯一の方法だと知らされ、冒険の旅に出る……というのが大まかなストーリーだ。内容はそれぞれ一話完結で進むために小粒感は拭えないが、それぞれの世界ごとに世界観がしっかりと練り込まれているので、世界全体が非常に存在感のあるものになっている。昨今のRPGがグラフィックを重視し、肝心の世界観のつくり込みが甘く破綻をきたしているものが多い中で、この作品の魅力あふれる世界観は特筆されて良いほどの出来の良さだ。

全体的にセンスの感じられるグラフィック。

まず、世界の住人の存在感あふれる描かれ方が秀逸だ。例えば「緑の世界」で、息子がいなくなって落胆している防具屋がある。主人公がイベントをクリアして息子が帰って来ると、母親は素直に喜ぶにもかかわらず、父親はというと、あれほど気落ちしていたにも関わらず、こんどは照れくさくて息子と話せないという。短い台詞の中に、男親の不器用さが丁寧に織り込まれており、好感が持てる。

また、それぞれの世界ごとに時間の設定がきっちりとされていて、クリア後再び訪れるとメッセージが変わる点も、細かい部分ながら遊び手の想像力を刺激してくれる。こうした濃やかな世界の作り込みが、そこに生きる人の生活の流れを感じさせ、世界を薄っぺらなものではなく、手ごたえのあるものにしている。世界というのは、こうした濃やかな要素の積み重ねで全体が構築されていくのだということを、改めて感じさせてくれた。

また、ゲーム開始時に選択した主人公の性別によって、街の人々のメッセージや取得できる魔法、

アニメパターンなど様々な設定が変化する。こうした細部に至るまでの作り込みには感服する。

表現したい事柄が凝縮された内容

だが、その中でも主人公の仲間に対する描き方は賛否が分かれる部分だろう。冒険の中で仲間たちは一言も喋らない。扱いも主人公のアイテムでしかなく、手にいれたアークを仲間のフィギュア（ボディ）に宿らせて実体化させ、戦わせるだけで、主人公や他の登場人物とのドラマはない。まさに道具扱いされているのだ。

パズル性を持たせたＡＶＧ仕立てが新鮮。

しかし、このストーリーにおいてこの扱いは成功だったといえる。心を奪われてフィギュアになった人々は、心を戻してやると実体化する。だが仲間の場合は心ではなく、アークを使って実体化しているので、実体化といっても「仮の姿」なのだ。しかも、この物語自体が主人公個人の精神世界を旅しているような「彼だけの物語」である以上、仲間たちの物語は、また別に語られるべきではないか。仲間の友情といった類型化した展開をとるぐらいなら、この作品のように割り切った方が適しているはずだ。作品で語りたい内容を凝縮して表現することで、物語の完成度がより高まっているのだ。

一方でシステム的には、以前同じスタッフが制作した『エルナード』のシステムが継承され、新しくパズル要素などAVG的な作りが加味されたものとなっている。また、戦闘バランスにも配慮が行き届いており、無理な経験値上げを要求されることなくストーリーが進められる点も嬉しい。

センスを感じさせる美麗なグラフィック

グラフィックについても非凡といっていいほどの出来を見せている。キャラクターデザインに山田章博氏、モンスターデザインに米田仁士氏を起用し、双方の絵を違和感なくドット絵で立体に起こして美麗なアニメーションで見せているのもその一つだ。また、戦闘画面もゴシック調の舞台のような構成になっており、センスの高さが感じられる。加えて色合いが中間色の美しい色彩で統一され、ゲーム全体の何処となく漂うストイックな雰囲気を盛り上げている。

他にも、「闇の存在」の描き方や、音楽やグラフィックなどゲーム全体からにじみでる繊細さ、優しさが、平凡なRPGでは見られない、この作品ならではの魅力となっているのだ。

オーソドクッスだが作品性の高い秀作

『ミスティックアーク』は、実にオーソドックスにつくられた秀作RPGだ。確かに、作品性が高いソフトゆえに、あまりにもきれいにまとまりすぎて、地味でこじんまりとしたゲームとなっている点も否めない。だが、これはあくまでユーザー自身の好みによる問題であり、作品としての評価にはなんの問題もない。なによりこのソフトは、華美になりがちな昨今のRPG市場に、作品性とは何かということを問いかけてくれる、貴重な一本なのだから。

◆プロフィール
立花　歩（たちばな・あゆむ）1965年生まれ。イラストレーター。主に女性誌を中心に活躍中。アジアの文化に興味があり、旅行が趣味。輸入雑貨に凝っている。最近ＢＳゼルダの伝説に感動した。

関連作品
エルナード［RPG］
メーカー：エニックス
機種：スーパーファミコン／価格：￥9,600
プレイヤーは師の指示により「アーク」を集めることを目的とする。またマップ上で敵や街の位置がわかる「レーダーシステム」を採用している。

ミステックアーク［RPG］
メーカー：エニックス／機種：スーパーファミコン／価格：￥11.800

ファルカタ〜アストラン・パードマの紋章〜

コンセプトは決して悪くはなかった…

ボードゲーム感覚のマップで行われるファンタジー戦略ＳＬＧ。ＰＳ異彩のこのゲームの新しい試みは成功したか。

水野隆志

『ファルカタ』は、パソコンゲーム『アレス王戦記』などで知られる新進のソフトハウス、ガストが制作した戦略シミュレーションゲームである。

舞台は、中世ペルシャとその北方に広がる中央アジアの雰囲気を持ったファンタジー世界。ゲームは、ストーリー展開に応じて五章に分けられており、プレイヤーは、最大五人からなるパーティを操って、捜索、撃退など、各章の目的を果たしながら、ゲームを進めていくのである。

特徴的なのは、サークルをつないだボードゲーム感覚のマップ上に、四つのパーティが登場し、おのおのが独自の動きを見せること（四人までのマルチプレイが可能、プレイヤーが少ない場合は不足分をコンピュータが担当）。各パーティが共通の目的を持って、それぞれの意思に基づいて行動し、かつ、その裏でストーリーが進行していく……。コンセプト通りに実現すれば、多人数で行う戦略ボード・ウォー・ゲームをコンピュータに移植し、ファンタジーＲＰＧの味つけを施したような独特の面白さが生み出されたかも知れない。

ボードゲーム風のサークルが特徴的なマップ構成

だが、残念ながら、『ファルカタ』の完成度はあまりに低い。新規のコンセプトはおろか、一般の戦略ＳＬＧとしてのゲーム性を実現させることすら、かなわないほどの作品となってしまっているのである。

失敗に終わった複数パーティ制

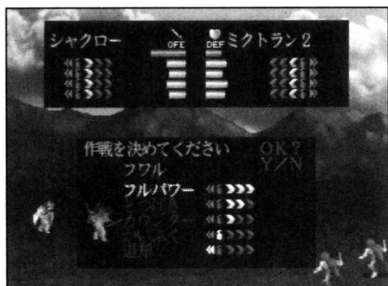
戦略シミュレーションにおいて、複数の勢力が登場するときの原則となるのが「競争」である。それぞれの目的に向かって、ときには協力し、ときには敵対する。利害のからんだ虚虚実実の駆け引きこそ、マルチプレイの醍醐味となる。

ところが、この四つのパーティ間にはそれがない。一応「計略」「交渉」といったコマンドは用意されていて、相手パーティにいるキャラクターの忠誠心を下げたり、マジック・アイテムの取引を行ったり、ということはできるのだが、ゲーム性に合致していないため、コマンドに意味がなくなってしまっている。

例えば、パーティの最大人数は初期三人で最大五人。定員が埋まってしまえば、それ以降はどんな優秀な敵を離反させても仲間の誰かを解雇しないかぎり登用できないし、マジック・アイテムは登場する絶対数が少なく、一方で交換に使われる銀貨やリボン（パーティが持っている名誉点）の価値が低いため、そもそも取引の概念が成立しない、という具合である。

また、複数の勢力が登場するゲームには珍しく、全編を通してプレイヤーが選択可能なパーティ同士はたがいに戦闘をしかけることができな

いというルールが採用されている。いずれかのパーティが、物語を進めるキーとなるイベントや人物に遭遇すると、あらかじめ設定された敵グループが登場し、それ以降は、彼らを共通の敵として、一致団結して対決していくことになっているのである。

このとき、パーティごとに探索目的が異なっていたり、どのパーティが先にストーリーを動かすかで展開が変わるなどの趣向があれば、戦闘がなくてもべつの面白さが出たと思われるが、それもない。ストーリーは一本道で、分岐路がないのである。

オートバトル戦闘は良く作り込まれているのだが…。

各パーティがたがいに協力や対立を繰り返しながら、ストーリーを進めていくということができない以上、特徴となっている複数パーティ制は、まったく意味をなしていない。たんに邪魔なユニットがいるだけで、多人数プレイになれば、ただストーリーが進むのが早い、というだけに過ぎないのだ。

わかりにくく、強引なストーリー

また、シミュレーション部分とは別に、RPG的な感覚を与えることにおいても、失敗が見られる。ゲームに出てくる固有名詞は、イスラム教以前のペルシャおよびその周辺地域に題材を求められている。例えば、第四章で登場する『ザッハーク』はペルシャ神話に出てくる凶暴な悪神の名であるし、最終章の敵として登場する『ジャムシード』は、おなじくペルシャ神話において人間の開祖とされる英雄神のことだ。

ところが、その設定にどういう意味があるのか、ゲームを進めていっても、まったく理解することができない。

たとえば、第一章では、唐突に女司祭にミクトラン（この原典はどこだろうか。マヤ・アステカの神話にミクトランテクトリという同名の冥府神がいるのだが）なる者を探して交渉してくるようにいわれるのだが、背景にある神話に関する言及が足りないために、依頼の動機が理解できないのである。主人公は冒険に行くものだ、という予定調和のもとにつくられたRPGのようで、さっぱりわからない。しかも、探索の手がかりを与えてくれないため、ともかく適当に始めるしかないのだ。そして、ミクトランを見つけると交渉が決裂して戦闘となり、全滅させると山のような援軍が出現してパーティたちは自分の都を捨てて流浪の民となる……と、ここまで強制的に進んで第二章、となるのである。

かなり強引なストーリー展開なので、物語性を感じる前に、嫌気がさすプレイヤーも多いと思われる。さらに、登場キャラクターたちの立場や個性が説明されていないのも大きい。敵にしても同様で、ただ一本道のストーリーが進むのにあわせてつぎつぎ出てくるだけなので、まったく個性に欠ける。RPGにとっては必須の要素であるキャラクター性が希薄なために、プレイヤーがゲームの世界へ感情移入できなくなってしまっているのである。

幕間に展開するグラフィックや音響はすばらしいし、コンセプト自体も決して悪くないとは思うが、システムやストーリー上の不備がすべてを押し流してしまうほどに大きく、結果としてきわめて質の低いソフトになってしまったといえるだろう。

◆プロフィール
水野隆志（みずの・たかし）1968年生まれ。
現在ライター兼ゲームデザイナーとして、㈱M2の企画・運営に関わり、小説執筆、ゲームデザインなどに従事するかたわら、他のコンピュータゲーム雑誌でも記事を担当している。

関連作品
バハムート戦記［SLG］
メーカー：セガ
機種：メガドライブ／価格：¥6,800
ストーリー性は薄いものの良質なファンタジー戦略SLG。ユニットの成長ルールなど、簡単で奥の深い作り込みが光る。

ファルカタ～アストラン・ハードマの紋章～［SLG］
メーカー：ガスト／機種：プレイステーション／価格：¥6,800

ピットフォール　マヤの大冒険

抜群の動きと操作性！名作の復活

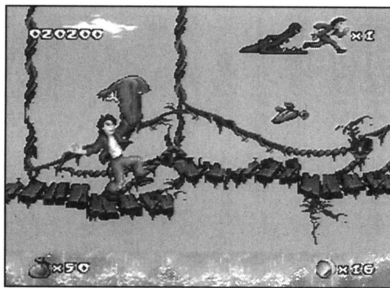
名作「ピットフォール」から13年。SFCで蘇った新作は、旧作のタイトルを受け継ぐにふさわしい内容だった。

片山　隆

あの名作が13年ぶりにSFCで復活

『ピットフォール』は、1982年に米アクティビジョン社が発売した横スクロールアクションゲームだ。卓越したゲーム性の高さにより、様々な機種に移植され、全世界で450万本のセールスを記録した大ヒット作品となった。オールドファンなら、一度は耳にしたタイトルではないだろうか。

その『ピットフォール』が13年後にSFCという現代の技術によって蘇った。それが『ピットフォール　マヤの大冒険』である。今回の冒険は、マヤの亡霊にさらわれたピットフォール・ハリーを、息子のハリー・ジュニアが救出するというもの。ゲームとしてはアスレチックタイプの横スクロールアクションということになる。

このタイプのゲームは、いかにマイキャラを操作することが楽しいか、言い換えればいかにマップ中でユーザーを遊ばせる配慮がなされているかが評価のポイントになるのだが、この作品はこの点を軽々とクリアしている。

随所に隠されたアイテムを発見することが楽しい。

なにより特筆すべきは、主人公ハリー・ジュニアの卓越した動き。立つ、ジャンプする、しゃがむ、壁にぶつかって気絶する、まるでフルアニメーションを見ているかのようだ。またアメコミ調のオーバーなリアクションが、動きによるキャラの表現につながり、キャラの魅力を増加させている。しかも、その動きが優れた操作性に裏打ちされ、アクションゲームに不可欠のパッドを通してのキャラとの一体感を十分に感じさせている。

冒険の舞台となるマップも、丁寧に作りこまれており好感が持てる。基本的には一本道だが、建物の前のルートを横切って裏側にまわり、壁の向こう側に垂らされたロープを使って壁を登るなど、前後左右上下に広がるマップ構成が空間の広がりを感じさせている。また様々な隠しルートや隠しアイテムがちりばめられており、ユーザーの技量に合わせて隅々まで遊び尽くす楽しみがある。広大とはいっても随所に設置された石像が進行ルートを示してくれ、なおかつセーブポイントにもなるという親切ぶり。プレイヤーをストレスなく遊ばせようという配慮が、ゲーム全体から伝わってくる。このため、ただハリー・ジュニアをマップの中で動かすだけで楽しい、まさにアスレチックゲームの名に恥じない作りになっているのだ。

加えて、底なし沼を弦につかまって飛び越えたり、トロッコで進むステージがあったりと、マップ中の至る所で「旧作」を感じることができる。ゲーム内ゲームとして旧作を遊べるなど、オールドファンなら感涙モノだろう。制作者の旧作へのこだわりと、昔からのファンへの配慮が感じ

られるのだ。また、全編を通して流れるBGMも、描き込まれた背景と共に、大仰になることなく秘境というイメージを盛り上げている。

遊び込むほどに味の出るテクニック勝負のACG

確かに、このゲームは日本のアクションゲームに良く見られるような、難易度を徐々に上げてプレイヤーを導いていくようなマップ構成は取ってはいない。むしろ、最初から最後まで個性的なマップを一列に並べたかのようだ。一発死にや、ジャンプ後に待ちかまえたかのように敵キャラが配置されているケースも多い。開始直後に底無し沼のトラップがあり（当然ミスると一発死に）、ジャンプ直後に毒蛇が配置されている点がゲーム全体の雰囲気を象徴している。そのため「敵の配置がイヤラしいゲーム」と捉える向きも多いだろう。

だが、一つの敵を倒すにもムチやスリング、ブーメランにボムなど多彩な攻撃方法があり、攻撃の自由度が高いこと（もちろん逃げても可）。前述の通り操作性が良く、遊ぶほどにテクニックが向上するので、プレイヤーの技量を発揮できるゲームであること（ジャンプ後の敵も慣れればダメージを受けずに倒すことができる）。数々のアイテムや1UP、コンティニューの設定といったフォローがなされていること、などから難易度が高いながらも全体的にバランスが良くとられている。そのため、力押しでもある程度進める一方で、細かいテクニックも発揮できる、噛めば噛むほど味の出る奥の深いゲームに仕上がっているのだ。

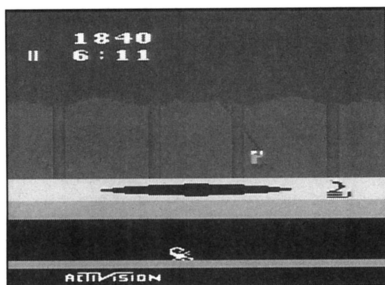
惜しむらくは、ボス戦の難易度

ただ、すべてが完璧な名作という訳ではない。それが、3～4ステージ毎に設置されているボス戦（特にラスボス）の難易度の辛さだ。

周囲の広い空間を使い、自分で自由にルートを設定できるアスレチック部分と異なり、フィールドの広さが制限されているボス戦では、攻略法を発見してそのパターンを繰り返すというゲームの作業化がおこりがちだ。しかし、この作品ではボス戦が作業にすらならない。ボスからの攻撃を避けて攻撃しようとも、ボスのスピードが速い上にザコとは比較にならない体力を有しているので、ボムでなければ倒せない、プレイヤーの技量がまったく発揮できない存在となっているのだ（ボスの手前に必ずボムが隠されている点が、ボス戦にはボムが必須ということを良く示している）。また、ボスのグラフィックがダメージによって変化することがないので、ボスが画面外にいるときなど、攻撃が効いたのかどうか判別がしづらい。こうした細かい部分も難易度に拍車をかける一因になっている。

旧作「ピットフォール」が何処かに隠されている。

難易度の捉え方は個人差があるので一概には言えないが、ボス戦は他の敵と異なり戦闘を避けることができないため、難易度が高すぎると完全にゲームを詰まらせてしまう。移植する際にもう少し調整に配慮が必要だったのではないか。

『ピットフォール　マヤの大冒険』は、総合的に見て自由度の高い良質なアスレチックゲームだ。前述の通りボス戦の辛さには心を砕かれそうなものがあるが、アスレチックの楽しさだけでも体験する価値は十分にある。遊び込むほどに味の出る、そんな魅力をじっくりと味わって欲しい。

◆プロフィール
片山隆（かたやま・たかし）1971年生まれ。ゲームライター。趣味は散策とオリエンテーリング。休日は地図とコンパスを片手に都内某所や山林を歩き回っている。野宿経験多数。ゲームでは新世代機に多いポリゴン3Dものが好き。

関連作品

ピットフォール［ACG］
メーカー：アクティビジョン／機種：アタリ2600他
'82年に発表されたピットフォールの第1作。敵の攻撃を避けつつ（攻撃は不可能）、制限時間以内に幾つ宝物を探し出せるかを競うゲームだった。

ピットフォール　マヤの大冒険［ACG］
メーカー：ポニーキャニオン／機種：スーパーファミコン／価格：¥9,800

テーマパーク

夢と現実が混在する遊園地へようこそ

大人は子供に、子供は大人に!? 楽しげな遊園地の設営とシビアな経営という2つの顔を持つ遊園地にようこそ！

岩本紀彦

この「テーマパーク」は、遊園地を設計し、お客を集めて利益を上げる箱庭型SLGだ。「ポピュラス」「マジックカーペット」など箱庭型SLGタイプのゲームをリリースしては大ヒットさせている英国のゲームメーカー「ブルフロッグ社」の作品である。日本ではこれをEAVが発売をしている。

まずは遊園地という着眼点に拍手

まず、遊園地というテーマを題材に取り上げた点を評価したい。箱庭型SLGというと、「シムシティ」以降色々出たけれど最近は若干マンネリ気味。遊園地という新しいテーマをゲーム化したセンス。そしてその新しいテーマで、チャレンジしてくる勇気にこの会社の姿勢を感じる。

さて、今僕の手元には壮大な敷地とそこそこのお金がある。これから、ここに遊園地を建てなくてはならない。最初設置できるアトラクションやショップ等は数種類だけ。まずは、道路を敷いて数種類のアトラクションやアイスクリームショップなんかも併設。そしてトイレ。これがなくては、立ち小便されても文句は言えないだろう。最後に園内を彩る、バラの木や生け垣を少々配置。

実はこの施設の配置がけっこう楽しい。昔、ブロックやノートで架空の街を造って遊んでいた感覚。さて、一通り施設の配置が終わったら今度は従業員の配置。掃除夫やメカニック、そしてぬいぐるみを着たエンターティナーたち。頑張ってくれよ、みんなって感じだ。

いよいよ開園。入り口にお客を乗せたバスが到着して、人がドーっと園内に流れ込んで来る。お客がワイワイと遊んでいるのを見ていると、パステル調の色合いもあってか、こっちまで楽しくなってくる（一部のアトラクションはCGによるアニメーションも観ることできてサービス満点）。まるで自分がこの遊園地で楽しんでいるようだ。しかし、時間の経過とともにだんだん問題も出てきた。

このゲーム、非常に設定が細かい。例えばフライドポテトの塩の量を増やすと喉が渇いてコーラがよく売れるとか、同じ施設ばかりだと飽きられて客足が鈍くなるとか。細かにお客の状況を把握して、常にお客の楽しめる遊園地を維持していかなくてはならない。園内を歩くお客たちは吹き出し状の「心理アイコン」というもので、プレイヤーに状況を連絡してくる。マズイだとか出口はどっちだとか、ブーブーとお客はとにかくうるさいが、細かに状況が把握できる良いアイディアだ。

そしてアトラクションの耐久性も設定の一つ。この耐久性が低い施設を設置すると、頻繁に故障して煙を吹いてしまう。「取り替えた方がいいですよ」的なメッセージは出るのだが、無視し続けていたら爆音とともに、跡形もなく吹き飛んでしまった。さらに、時々発生するイベント「労使交渉」と「仕入れ交渉」。この交渉に失敗して従業員の賃金が約5割増なんて苦しい状況もあった。

ゲームを進めるにつれ、自分の園長としての忙しい立場が分かってきた。アトラクションの修理・リニューアル・新設、ハンバーガーの肉の量やポテトの塩の量、入場料やコーラの値段設定、組合交渉、株式売買、迷子のお客、園内の掃除等、やることはきりがない。
ついに経営は赤字転落。そして、経営者らしき人が窓から飛び降りるフリをするビジュアルが出てゲームオーバー。
どうやら今回の経営は欲張りすぎたようだ。まだいけるとばかりに施設の修理やリニューアルを怠ったり、入場料を高くし過ぎた。肉もけちった。アトラクションやショップの配置にも問題があった。道路もけっこうウネウネしていたし。行き当たりばったりのレイアウトに、お客の反応はシビアだったようだ。
そんな僕も2度目の経営は成功して、施設も充実・お客も喜ぶ＝儲かるという図式にのった。お客を乗せてやってくるバスも次第に巨大化してゆく。どうやったらお客が喜ぶか？　この答えを見つけた時初めて経営の楽しさが分かって来るはずだ。そしてその時、外面はニコニコと「お客様は神様です」という顔をしながらも、「がっぽり儲けましょう」てなジキルとハイド的な経営者になっているに違いない。

ちまちまと動くお客を眺めているだけでも楽しい。

これは一味違う箱庭型SLGだ

シムシティに代表される箱庭型SLGは、パラメータやレイアウトを調節して「箱庭」を発展させることを主目的としている。しかもその調節の仕方は、堅さというかある程度の完璧さを要す。街自体も機械仕掛けで無機質なイメージで、一本でも配線が狂ったら機能しなくなるような、堅い感じ。
ところが、このテーマパークではそんな堅さがない。クルクル回るアトラクション、カラフルな園内、笑顔で行き交う人々。たとえお客が行き止まりで戸惑っていても「アハハ、こいつ」と笑える。自由な遊園地のデザイン、それ自体がもうゲームなのだ。
だからこのゲーム、まずは童心に戻る。それから無限のレイアウトを夢描くのが本流。最初は赤字になってもいいから、昔遊んだおもちゃを思い出してプレイしてみてほしい。もちろんジェットコースターのループを世界一のグリングリンにするのも自由だし、トイレしかないとんでもないレイアウトも自由。「どうしたらお客がたくさんくるか」なんて大人の考えは置いといて、夢のあるレイアウトをしてみよう。なんといっても、この遊園地で一番大事なのは「夢」なんだから。「夢」のない遊園地をだれが喜んでくれますか？
競売がライバルなしだとできないとか、音楽が途切れがちで雰囲気を壊しがちだとか、動けなくなっているお客がなかなか見つからないとか少々問題はあったものの、ゲーム展開に大きな影響はない。メルヘンチックなテーマの中に経営者としてのシビアな側面をもつSLG。夢はこのモニターの中で無限に広がります（もちろんお金があればだけど）。秋の行楽シーズン、皆様の御予定はいかかですか？　もしお暇なら当遊園地へいらっしゃいませ。楽しいですよ……。

◆プロフィール
岩本紀彦（いわもと・のりひこ）1968年生まれ。
某ゲームメーカー勤務経験あり。現在はフリーで印刷物の企画・制作やライターとして都内潜伏中。
趣味は料理とパチンコ。

関連作品
シムシティ［SLG］
メーカー：任天堂
機種：スーパーファミコン／価格：￥8,000
箱庭型SLGの草分け的ソフト。市長となって街を発展させることが目的。SLGに新しい流れを作り出したテレビゲーム史に残る名作の一つ。

テーマパーク
［SLG］
メーカー／EAV：機種：3DO／価格：￥7,800

エースコンバット

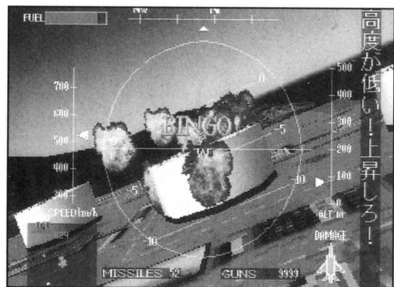
あえてゲーム性を変換した制作者の英断

ナムコのPS参入ソフト第5弾。アーケードの人気タイトルの内容を大幅に変換して移植した制作者のセンスが光る。

水野隆志

『エースコンバット』は、ナムコ制作のシューティングゲームである。フライトシミュレーションの雰囲気が色濃く出ているのが特徴で、プレイヤーは、F—14やMIG—29など、実在する戦闘機（戦闘攻撃機も含む）を操って、軍事クーデターを起こしたテロリスト集団と戦っていく。輸送部隊の壊滅、中枢基地の破壊、機動艦隊のせん滅など、さまざまな任務をこなしながら、最終的には敵の本拠地を目指していくことになる。

このソフトは、同社のアーケードゲーム『エアーコンバット22』のプレイステーション移植版なのであるが、ゲームは、じつは、まったくの別物に仕上がっているのである。

シューティング冬の時代と呼ばれる昨今、ゲームセンターでヒットした作品をあえて変更して出してきた理由はどこにあるのだろうか？　そして、それはどんな効果を生んだのだろうか？　とくに、同じシステム22で作成されている『リッジレーサー』が、アーケードバージョンに、車種の追加など、データ面でのアップをはかるかたちで移植されてきたことを考えると、興味深い。ここでは、『エースコンバット』のシステムを見ながら、推察していきたいと思う。

低高度での戦闘をメインとしてゲーム性を増加。

ゲームシステムにおける両者の相違

項目別にまとめると、次のような点が目につく（なお、以下の説明ではアーケード版とは『エアーコンバット22』、PS版とは『エースコンバット』のことを指す）。

1.タイム制の廃止

アーケード版では、画面上部中央にタイムカウンターが設置され、制限時間が表示されていた。それに併せて「空中給油」「基地着陸」など、ステージ間にボーナスイベントを設定。成功すれば次ステージで10カウントのボーナスを獲得できるようになっていたが、PS版ではこれがなくなっている。かわりに燃料計が設置され、残燃料が空になると墜落するというシステムに変更されている。

2.武装の変更

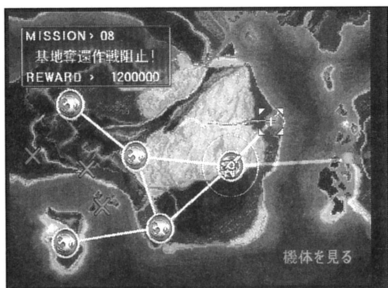
装備されている武器そのものはミサイルとバルカンで変わっていないのだが、弾数と性能が大きく変わっている。とくに重要なのが破壊力の大きいミサイル。PS版では、装弾数が約六十発とアーケード版の三倍弱になり、かわりに射程が二千メートルから半分の千メートルになっている。

3.攻撃目標の拡大

アーケード版でも取り入れられていた空中戦以外の戦闘が、PS版ではさらに強化された。攻撃目標が地上施設や敵機動艦隊などに設定されているミッションのほうが全体的にむしろ多いくらいである。このため、

空中戦もかなりの低空で行われるようになっている。

4.ステージ分岐基準の変更

アーケード版では、上級モードの場合で、スタートからエンディングまでボーナスステージを含めて全体で十五ステージが設定され、バルカンでの敵機撃墜数によって三つのルートに分岐していた。一ルートは七ステージから構成されており、ひとたびどれかのルートに入れば途中で他のルートと交わることはなかった。一方、PS版ではステージ総数十七で、分岐はプレイヤーの任意となっている。その気になれば全ステージクリアもできるし、特定のステージのみにチャレンジするだけでもOKだ。

ミッション制を採用。好きなルートで攻略できる。

これらに加えて、背景ストーリーやステージの内容もがらっと変わっており、根本的にまったくゲーム性のことなるゲームになっているのである。

変更点はどのような効果を生んだのか

大きく分けて、次のふたつに集約できるだろう。

1.プレイヤーの間口の拡大

制限時間がなくなったこと、ミサイルの装弾数が増えたことによって、難易度はかなり下がったといえるだろう（燃料はかなりの量があり、普通にプレイしていればまず足りなくなることはない）。また、ステージ選択が任意になっているので、遠慮なくミサイルを撃つことができる。バルカン中心に敵を破壊していくにはそれなりの訓練が必要となるが、ミサイルメインならば、さほどのことはない。シューティングをやってみたいと思いつつも手を出せないでいる人などにはぜひ勧めたいシステムといえるだろう。その一方で、操作モードを「ノービス」「エキスパート」の二段階に分けており、ベテランや対戦でドッグファイトを楽しみたい人には、より複雑で細かなテクニックを競えるようになっている。アーケード版がリアルなドッグファイトが楽しめる反面で、ややハードユーザー向きの感があったのに対して、PS版は初心者からベテランまで対応できるつくりに仕上げられているのである。

2.虚構がつくる面白さ

ミサイルを六十発も積んでいたり、射程が千メートルしかないなどの設定や、わずかに機首を下げただけで地上が近づいてくる高度でドッグファイトを行うことなどは、実際にはありえないことである。ところが、ではつまらないのかというと、まったく逆なのだ。PS版は、虚構をあえて甘受し、対地／対空の攻防や、地上が見えることによってわかるスピード感など、壮快感や迫力を生み出しているのである。ミサイル射程の短縮にしても、一機で複数の敵を相手に空中戦を演じることになる本作では、納得できる変更である。もしこれがなければ、遭遇した瞬間に多方面からのミサイルによって、プレイヤー機は吹き飛んでしまうことになるだろう。

リアル感だけを追求するのではなく、エンターテインメントとして、とくに高性能を誇る新世代機用ソフトとして、『エースコンバット』が選んだ道は正しかったと思われる。人気のアーケード版に、あえて手を加えた制作者サイドの英断とともに、高く評価されてしかるべきソフトである。

◆プロフィール
水野隆志（みずの・たかし）1968年生まれ。
現在ライター兼ゲームデザイナーとして、㈱M2の企画・運営に関わり、小説執筆、ゲームデザインなどに従事するかたわら、他のコンピュータゲーム雑誌でも記事を担当している。

関連作品

エアーコンバットⅢ［SLG］
メーカー：システムソフト
機種：PC-9801／価格：￥9,800
国産フライトシミュレーターの代表作。同じ現代戦を扱いながら、自機の軌道、チャフの処理などの細部のゲーム性の比較が興味深い。

エースコンバット［STG］
メーカー：ナムコ／機種：プレイステーション／価格：￥5,800

読者あっての本ですから

祝！隔月刊化 心機一転がんばります

♠ゲーム批評隔月刊化に伴い、読者の皆様からご声援のお葉書をたくさんいただき、ありがとうございました。季刊に慣れた体に隔月のスケジュールはたいへん辛く、ついに寝袋を編集部に常備してしまいました。最近は住民票まで会社に移さざるを得ないような状況です。しくしくしく。司会はただの小野さん（32歳、独身）と、

♥アシスタントの小幡（19歳、女、独身）です。ほら、こんなに声援がきてますよ！

★めざせ100万部!!

（埼玉県　H・O）

★隔月化万歳!!…ところで貴誌は広告へ依存しない雑誌だ。読者がすべてだ。ならば経理の公開を実行するべきである。

（神奈川県　デバック所望）

★いつ発売してるかはっきりしないので、逆に本屋に探しに行くのが楽しみになってます。

（大阪府　ポチョムキン）

★ブロークンしたマインドのハードなシャウトみたいなのも読んでみたい気もする。

（秋田県　R,DAM）

♠皆様の熱い声援、徹夜で心が壊れそうな時にいつも励まされます。

守谷T教授（大阪府）前号ではペンネームを間違え、申し訳ありませんでした。(野)

でもデバック所望さんの週刊金曜日的希望は強烈ですね。（野）

★小野さんへ。32歳で社会人一年生とは、今まで何をされていたんですか？

（埼玉県　剽軽邪道師）

♠人生は山あり谷あり就職活動あり、でした。ご飯が腹一杯食べられる生活、ありがたいです。（野）

♥びんぼくさーい！（幡）

★ところで小野さん（街で見かけたの）に遭遇するにはどこらへんに行けばいいのでしょうか？

（東京都　フムフム・ヌー）

♠アイディアを下さい。どちらにでも参ります。（野）

♥読者に募集するほど続くんでしたっけ？（幡）

★第一志望の企業の社長面接まで行った。手応えもあった。でも落ちた。30社すべて軒並駄目だった。最近自分が本当にしたいことがわからなくなった。編集部の皆さん、今の仕事は楽しいですか。やりがいはありますか。皆さんにとって仕事とは何ですか。

（東京都　シュウ）

♠明日という字は明るい日と書くのよーというわけで、今日の逆境に耐えて共に明日の幸せを掴みましょう。（野）

♥編集部にも人生に悩んだことのなさそーな人がいるからきっと大丈夫です。（幡）

♠だ、誰のことです！　小幡さん（アタフタ）。（野）

★ケロリーヌさん、あなたって人は実に適当な人ですな。でも好き。

（千葉県　N・O—OWL）

＊オホホホホ。毎号ファンレターを送ってくるざます。（ケロリーヌ、20代後半、女、独身）

★新世代機をすべて一つにした

◀山猫（宮城県）

▲山猫（宮城県）

やひろ（大阪府）ロウとカオス、どちらを選びましたか？（幡）

「プレイサターン64REALFX」を出してほしい。（山口県　貴公子）

♥そんなハードがあったら絶対買っちゃいますよねぇ〜。（幡）

★プレステは社会主義的な感じがする。（熊本県　哲王）

♠大胆なご感想、ありがとうございます。逆に資本主義的といえばどこでしょう。セガでしょうか、3DOでしょうか。（野）

♥面白いゲームが出ればメーカーは関係ないと思いまーす。（幡）

★オイラのゲーム批評VOL．2は袋とじのついてない貴重本だが、なんだか損したよーな気分だ。（大阪府　くってぃーとしの）

♠落丁、たいへん申し訳ありませんでした。ただ、ゲーム批評の発行が来世紀中まで続けば、少しは価値が出るかもしれません。（野）

★定価の上にいる人がとても気になります。いつも最初にここを見てしまいます。（罪つくりな人♡）（埼玉県　遠藤愛）

♥うーちゃんですね。ずっと可愛がってあげてください♡（幡）

★30代前後の女性ユーザー向けの雑誌があればイイナーと思ってます。周りには妹以外に皆無で（無理にしたてた）、ちまたにはきっと棲息してるのだろうけど、見つけられないこともあり、私のようなゲーマーの人たちはどんなのにはまってるのかなーとか、ゲームのあるどんな生活してるのかしら、とか思ったりしてます。（東京都　うびじゃ）

♥キッチンゲーマーの方からのお葉書も最近増えてますね。（幡）

♠誰にでも楽しめる、ユーザーの間口を広げるようなゲームがもっと求められているのではないでしょうか。（野）

♥というわけで今回も終了です。（幡）

♠まだまだ暑いですが、体調を崩さないように気をつけてくださいね。皆さんの楽しいお便りお待ちしてます。（野）

STREET FIGHTER II
むんっ
でも好きなんだよナー　このポーズ。

リンクス（静岡県）ザンギエフを見る度にミスターTのことを思いだします。（野）

百円道場

硬派Tinhat

なんと!!
ゲーム批評隔月化!!
するってーと　このお仕事も隔月になるんでしょーか？
まー　そーゆー事になりますけど
じゃあ小野さんも一月おきに変なカッコで街をうろつくんですね
……だ
ああぁっ
ごめんなさい　ごめんなさい
キリ　キリ
ブツ　ブツ
小野大四郎さん（32才独身）

▲山猫（宮城県）

ゲームキャラ名画館

♠今回はかなりの力作の展示です。（野）

♥あなたにしか描けない、そんな味のあるイラストをどんどん送ってくださいね。（幡）

ム大陸沈没之図

ムーー!!
クー
ギャー

大阪府　くってぃーとしの

番外編

こんな人だったと思う。

ワープ　飯野氏
東京都　ロビン豪

次回締切は11月5日です。

各コーナーへのお便り、投稿は

〒104　東京都中央区新富1−8−11　東新ビル3F
（株）マイクロデザイン出版局「隔月刊ゲーム批評」編集部読者コーナー係まで

・暑さに息絶えるわたくし・

扉ネタもおもいつきません。

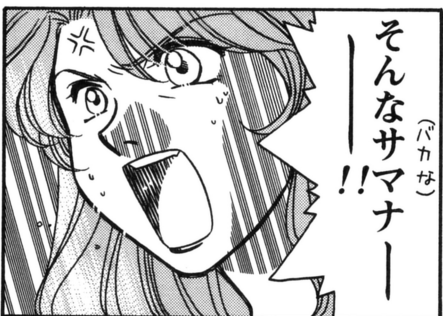
林家志弦
SHIZURU HAYASIYA

ハハハ
それはね・・・。
かわいいみゆきにみつめられてきっと照れているんだ。
うん。
ほんとぉーー?
ザム
わっせい わっせい
ザム

先輩!!
バーチャルボーイの画面はなぜ赤いのでありますか!?
いい質問だ、原!!
それは任天堂が燃えているからだ!!!
わっせ
わっせ
わっせい
ザム
ザム
ザムザム

うわあああああん
ぱぱのうそつきーー!!
ああッ
みゆき!!!
くそぉっ
一体どれが本当なんだ
任天堂ーー!!
わっせい
わっせい
どっちも嘘。

企画屋ジョー
俺は原点に還り
パソコンゲームというメディアにおいて新たな戦法を見い出した。
それは…。
ノーガード戦法!!
製品版のプロテクトをあえて外すことによりユーザー及びゲーム業界全体に懐の広さを誇示する威圧的作戦!!!
人気急上昇!!!
完全ノーガード!!
おおおおん!
この夏の話題独占!
俺は勝ったぞ——!!
大変よ!!
ノンプロテクトのおかげでコピーと海賊版が出回って市場がガタガタに——!!!
ああもう俺のバカ——ッ
しまった そういう意味でもノーガードか——!!!
8月売上げ調査

やー
沢田先生も買ったそうじゃないですか
「学校であった怖い話」ーー！
あ
はぁ…。
山道を歩いていたら突然誰かに呼ばれた様な気がして
次の瞬間、私はまばゆい光に包まれ…
で、どうですプレイ後の感想は？
…ズレてます…。
そう!!
効果音がズレる!!
あれには全く困りましたなーー!!
気付くとそこは暗いダンジョンの中だった。
そして目の前には悪魔召喚師がーー!!
だから…
…ズレてるんです…。
ハハハ
そうそう!!
「チャイムが鳴った」と文章が表示されてからしばらくして…キンコーン…ですもんなー!!
(バカな)
そんなサマナーーー!!
おや山口先生!!?
やりましたか「学校であった怖い話」!!
そうじゃなくて……
ヅラがずれているですってば…
後藤先生…。
はっ？
ーでしょう？
ごしごし
ごしごし
ははは
おいおいまだオチは先だぞーー？
カコーーン

ねぇ
あーくゥん。
そろそろ
この子の名前
考えて
あげなくちゃ。
うーん
そうだなー。
女の子だったら
俺の大好きな
ナコルルから取って
”奈子“
なんてどうかな
――……。
まじめに考えてよね!
えええ?!
うそ信じられなーい!!
自分の子供にそんな
オタククさい名前付ける
気――――?!
まったくもう!!
はは、そうだよな
ダメかやっぱし。
じゃあ美子は
どんな名前が
――…。
リュウ。
本気だ。
…女の子
だったら…?
リュウ。
”龍“とか
”竜“じゃ
ないの。
隆と書いて
リュウ。
俺のは軽い
ジョークだったが
奴は本気だ
――!!!

ゲーム批評をたくさん置いてくれてる、

「なかなかやる書店」

一部の地域の方から「非常に入手しにくい」というご批判を頂いている「ゲーム批評」ですが、ここへ行けば絶対（多分バックナンバーも）あるという書店さんは以下の通りです（売切れの時は堂々と注文しましょう）。

＜北海道＞

札幌市　ビブロス北光店（北37条東8-1-5）
　ダイヤ書房本店（東区北25条東8-2）

＜青森県＞

青森市　岡田書店（青森市新町1-8-6）

＜宮城県＞

仙台市　本のゴリラハウス勾当台店（青葉消防署斜め向かい／青葉区本町通2-6-53）
　本のゴリラハウス花京院店（国道45号線沿い／青葉区花京院2-2-68）

＜秋田県＞

秋田市　ブックスコロナ（横山金足線沿い桜大橋そば）

＜福島県＞

郡山市　見聞録（軍用道路沿い）

＜埼玉県＞

川越市　黒田書店川越店（川越駅東口丸井前）
上福岡市　黒田書店本店（東武東上線上福岡駅前）
大宮市　アニメイト大宮店（そごう大宮店近く）

＜千葉県＞

千葉市　コミックトレイン（ＪＲ西千葉駅・千葉大学南門前）

＜東京都＞

秋葉原　明正堂書店（秋葉原デパート３階）
　書泉ブックタワー（ＪＲ秋葉原駅すぐ）
　ラオックスゲーム館１Ｆ
　Ｔ ＺＯＮＥ（中央通り沿い）
浅草橋　浅草橋明正堂書店（ＪＲ浅草橋駅東口すぐ隣）
池袋　三省堂書店パルコ池袋店（池袋パルコ５階）
江古田　竹島書店（西武池袋線江古田駅前）
大山　博文堂書店大山店（東武東上線大山駅北口出て左側すぐ）
荻窪　ブックセンター荻窪（荻窪駅北口交番向かい）
蒲田　栄松堂書店（ＪＲ蒲田駅西口前）
吉祥寺　ＢＯＯＫＳルーエ（ＪＲ吉祥寺駅北サンロード内）
五反田　あおい書店五反田店（五反田1-18 五反田ＮＴビル）
新大久保　一伸堂書店（山手線新大久保駅そば）
新宿　紀伊國屋書店本店１Ｆゲームコーナー
　京王ブックプロムナード店（京王百貨店7F書籍売場）
　青山ブックセンター新宿ルミネ１・５Ｆ
神保町　書泉ブックマート２Ｆ
　コミック高岡（靖国通り沿い）
八王子　まんが王八王子店（ヨドバシカメラ側）
羽田　山下書店（羽田空港内）
品川　明屋書店（西五反田1-3-8）
調布市　パソコン＆ファミコンソフト リサイクルショップ TOMAS（布田1-3-1／天神通り）
東久留米市　目黒書房西口店（西部池袋線東久留米駅西口すぐ）

＜神奈川＞

横浜市　有隣堂（横浜駅西口ダイヤモンド地下街）
相模原市　Ｂｏｏｋｓ Ａ（陽光台6-8-16）
藤沢市　文教堂善行店（国道467号沿い）

＜新潟県＞

新潟市　万松堂（古町通り６番町）

＜福井県＞

福井市　じっぷじっぷ（福井市立図書館前）

＜愛知県＞

一宮市　カルコスコミックセンター（牛野通三丁目交差点角）
名古屋市　ヴィレッジ・ヴァンガード生活創庫店（名古屋駅新幹線側生活創庫６Ｆ）
　三洋堂書店上前津店（中区大須3-10-16）
西尾市　精文館書店西尾店（西尾市花の木町4-55）
岡崎市　シビコ正文館書店（康生通西2-20-2 シビコ４Ｆ）

＜京都府＞

京都市　ブックストア談（四条通り）

＜大阪府＞

阿倍野区　福屋書店あべのベルタ店（あべのベルタＢ２Ｆ）
京橋　駸々堂ＶＥＲＳＩＯＮ99（京阪モール北館４階）
日本橋　Ｊ＆Ｐテクノランド１Ｆ（堺筋線恵美須町すぐ）
中央区　旭屋書店なんばＣＩＴＹ店（なんばＣＩＴＹ南館Ｂ２Ｆ）

＜兵庫県＞

姫路市　黒田書店（姫路市本町商店街大手前第一ビル１Ｆ）
三木市　コスモ三木店（三木郵便局前）

＜和歌山県＞

和歌山市　いけだ書店和歌山店（中野31-1パームシティ和歌山２Ｆ）

＜愛媛県＞

北条市　北条ブックセンター（辻字新開1170-3）

＜福岡県＞

福岡市　福家書店（中央区天神1-11-11 天神コピアビルＢ２Ｆ）
黒木書店（福岡大学すぐそば／城南区七隅8-12-18）
久留米市　安徳書店六ツ門店（ダイエー六ツ門店ななめ前）

書店の皆様へ

ゲーム批評を置いていただける書店がありましたら掲載させて頂きます。お手数ですが編集部小幡宛に、書店名（場所の目印）、担当者名、扱える冊数を明記したFAXをいただければ幸いです。

前号表紙テレホンカード当選者発表!!

夏号のアンケートをお送り頂いた方の中から、抽選で30名の方に春号表紙テレホンカードをプレゼントさせて頂きます。御協力ありがとうございました。

宮城県　小山大輔
群馬県　大竹雅士
　大江基広
埼玉県　小鮒芳行
　太田　圭
東京都　大本義勝
　若松朋久
　梢　仁
　梅村直宏
神奈川県　川崎有人
　中川幸弘
　原田　浩
山梨県　奥田拓也
長野県　池上昌之
静岡県　大島俊光
愛知県　中村桂太
　鈴木　仁
　岩淵貴仁
　村瀬元隆
京都府　岡本　治
大阪府　久保俊之
　伊藤善朗
　安達恒仁
　角田　浩
　湊　伸矢
　野口龍一
　渡辺英一朗
　尾崎晶人
鳥取県　福本裕和
岡山県　石川拓司

（敬称略）

なお、当選品の発送は９月中旬に終了しております。まだ着いていない方は、編集部にご連絡下さい。ただし、'95年11月末日を過ぎてのお申し出は無効とさせて頂きますので、あらかじめご了承ください。

年に一度の定期購読者募集のお知らせ

《一年分で6,000円》
（送料・消費税込み）

以前から御要望の多かった「定期購読者」を募集いたします。「ゲーム批評」が毎号確実にご自宅に郵送されますので、入手が困難だった方はご利用ください。期間は11月発行予定のVol.6から、来年7月発行のVol.11までの1年間6冊分になります。

尚、募集は今回のみで、次回の募集は1年後の予定です。

申込方法

現金書留で料金6,000円（切手代用不可）と住所・氏名・電話番号を明記した紙を同封の上、下記住所へ郵送。

■締切　平成7年10月末日必着

■宛先　〒104 東京都中央区新富2−4−5
NK新富ビル7F
（株）マイクロデザイン出版局
「隔月刊ゲーム批評」定期購読 係

バックナンバー購入ご希望の方へ

書店で「ゲーム批評」が買うことができなかった場合、近所の書店でご注文頂くか、当社に直接御申し込み下さい。

申込方法

1．本の代金と送料を、現金書留か切手代用で、
2．郵便番号、住所、氏名、電話番号、欲しい本の名称、号数、冊数を明記した紙を同封の上、
3．〒104　東京都中央区新富2-4-5
NK新富ビル7F
（株）マイクロデザイン出版局販売営業部
までお送り下さい。

―ご注意―

● 送料は1冊250円、2冊350円、3冊目以降1冊あたり50円追加して下さい。
例　3冊＝400円、4冊＝450円
● 通常は申込が当社に到着してから発送までは1週間以内に行いますが、在庫が少ない場合1カ月以上かかる場合があります。
● 在庫が完全になくなった時点で締め切らせて頂きます。その場合は、本の代金のみご返送いたします（送料は、返送手数料として頂戴いたしますのでご了承下さい）。

<創刊号>'94　9月発行780円（税込）

■特集1
「ファンタジーは死んだのか」
●ファイナルファンタジーVIは本当に感動的な物語か？
■特集2
「ゲーム業界内事件の真実」

<創刊2号>'94　12月発行　760円（税込）

■特集1
「格闘ゲーム、神話の終焉」
●ザ・キング・オブ・ファイターズ'94　アイディアの勝利はすべてを覆い隠すのか？
■特集2
「Hゲームの罪と罰」

<創刊3号>'95　4月発行　760円（税込）

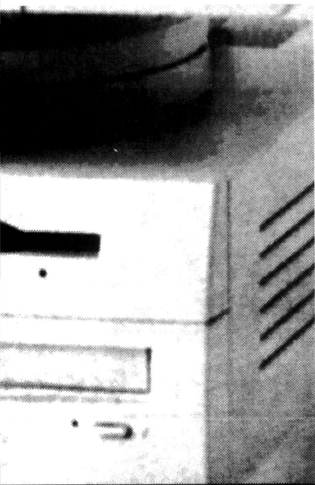
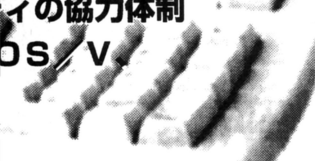
■特集1
「次世代機を斬る！」
●セガの本気　セガサターン
●ソニーの自信　プレイステーションほか
■特集2
「ゲームスクールの実態」

<創刊4号>'95　7月発行　760（税込）

■特集1
「帝王任天堂の悲哀と栄光」
●ウルトラ64はすべてを凌駕できるのか？
■特集2
「確信!!シミュレーションゲーム」

お詫びと訂正　前号において以下の通り誤りがありました。読者及び関係者の方々にご迷惑をおかけしたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させて頂きます。P.44：スパイVSスパイ　88年→86年●欄外：オットキー→オトッキー●P.75：ミッキーマニア　メーカー：セガ／機種：メガドライブ／価格：￥7,800／(C) The Walt Disney Company (c) Sony Electronic Publishing Company Distributed by Sega enterprises, Ltd. ●P.103 欄外：アリュメ→アルュメ●P.95／96：イラストの名前　大阪府　守谷T教授←→北海道　鯛焼焼太

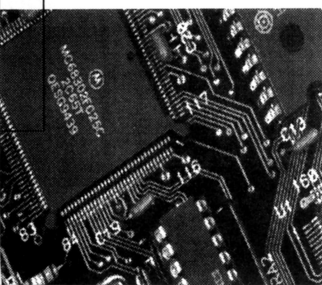
「ゲーム批評」同様、広告を入れません。

10月中旬新創刊！

今まであたりまえのように扱われてきた事柄に疑問の目を向け、本当にそうなのか、なぜそうなるのかということを出来る限り深く探求するのが本誌の目的です。
対象とするハード・ソフトは開発バージョンではなく、商品の完成版からその性能を評価し、建設的な批評を展開して商品の質的向上につながる誌面作りをめざします。
また、パソコンハード・ソフトの詳細な調査によるデータを元にした公正な批評はもちろん、商品リリースの方向性からその企業の姿勢を問うことまでを盛り込んだ、多面的な記事構成で商品を評価します。

で98の存在意義は…？
ィの協力体制
OS／V

季刊　パソコン批評　VOL.1　秋号

■発行予定日・・・平成7年10月中旬
■予定価格・・・・880円（税込）
■判型・・・・・・A5判（平綴じ）
■ページ数・・・・123ページ(オール1C)

もたらす恩恵と代償

マイクロデザイン出版局
〒104 東京都中央区新富2-4-5 NK新富ビル
TEL 03-3206-1641(販売)　FAX 03-3551-1208

季刊 パソコン批評

特集 1

98の時代は終わったのか

シェアはすでに40%を切っている？
アーキテクチャの崩壊は何を意味するのか
価格が高すぎる98は「提携」で変わるのか
頻繁なモデルチェンジは本当に必要？

ＷＩＮＤＯＷＳ95登
崩れかけるサードパ
実機で究明する98と
それぞれの優位性

特集 2

WINDOWS 95が

ＷＩＮＤＯＷＳ 3.1との比較・検証
性能は実用レベルに達しているのか？
今までのパソコン・周辺機器で動作するか
3.1用アプリケーションは本当に動くのか

※記事内容は都合により変更になる場合があります。

EDITORS' ROOM

編集部から

先日、ささやかながら「ゲーム批評創刊1周年パーティー」を開かせていただきました。弊誌の性格上、メーカーの方はあまりお呼びせず、ゲーム批評に原稿を書いていただいたり、インタビュー等でお話を伺った方々に集まって頂きました。

正直に言って創刊する前は、1年間続けられるとは思っていませんでした。あまりにも普通のゲーム雑誌と作り方が違いすぎるからです。今号から隔月刊化を迎え、何とかここまでやってこれたのも、記事制作にご協力頂いた皆さまのおかげです。本当にありがとうございました。また、残念ながら当日お越し頂けなかった方々にも、この場を借りてお礼を申し上げます。（小泉）

これを書いてる今はまだ夏です。ウチの編集部には冷蔵庫がない。差し入れにアイスなどをもらっても、すぐ溶けてしまう。だから量が多いとみんな必死で食べるのでお腹をこわす。お客さんが来た時などは、冷たいものを出すのに近くのローソンへバイトが走る。なんてびんぼーな編集部なのでしょう。それはさておき、ウチのスタンスとして批評をする時は担当もゲームを最後まで攻略するのですが、今回はアタリが1本。「ミスティックアーク」。すごく楽しいです。（斎藤）

ついにあのジェームスボンド007が銀幕に返ってきます。本国では最新作が年末に公開予定とか。寅さんと共に21世紀まで続いて欲しいものです。（小野）

先日「サイバーボッツ」の基盤を購入！…したのはいいけどコンパネやらなんやら全然揃えてなくて単なる宝の持ち腐れ。次号までには全部揃えたいです。（小幡）

新日マットで山崎大暴れ！見た目が格闘家ぽくて好きなんだよなあ。はやく全日で三沢と戦ってくれ、山崎！何の話ってプロレスですよ、プロレス！（古庄）

だからゲームの批評は難しい。目にしみる、徹夜明けの朝焼けを見ながら、自分の考えの浅さを痛感しました。もっと勉強しなくてはと思ってます。（引地）

●メーカーのみなさまへ：事実誤認については、すみやかに謝罪いたします。
また、意見の相違、本誌批評に対する反論などございましたら、御一報ください。

隔月刊 ゲーム批評

ゲーム批評Vol.5
第2巻第4号通巻第6号
1995年9月30日発行
定価760円（本体738円）

STAFF

発行人	武内静夫
編集長	小泉俊昭
副編集長	斎藤亜弓
編集部	小野憲史
	小幡貴子
	古庄浩二
	引地幸一
アートディレクション	石井敏昭
デザイン	大原正巳
	類家直人
	斎藤義明
	高橋市恵
販売営業	長谷川安次
	成田展弥
	菊原千恵子
Special Thanks	brahman co,ltd.

印刷：大日本印刷株式会社

（株）マイクロデザイン出版局
〒104 東京都中央区新富2-4-5
NK新富ビル
TEL 03(3206)1641(販売)
FAX 03(3551)1208
振替口座：東京0-355688

ISBN4-944000-26-X

次回
『隔月刊 ゲーム批評Vol.6』は
11月下旬発売予定

隔月刊 ゲーム批評 予告
Vol.6 NOVEMBER

特集1
今、変貌を遂げようとする偶像たち。
“衝撃”キャラクターゲーム

マンガやアニメなど既存のキャラクターを使ってゲームを作るキャラクターゲーム、「キャラゲー」。キャラクターの人気に頼りがちで、だめだと言われたこのジャンルがにわかに注目を集め始めている。原作者、広告代理店、制作会社など数々の人の手を経て作り出されるこの「特殊」なゲームの実像に迫る。

魔法騎士レイアース成功の理由／人気商品ガンダムにおける美味しいレシピ／アイドル雀士スーチーパイ、キャラが引っ張るその実力／ＳＬＡＭＤＵＮＫスポーツゲームの難しさ／バトルロボット列伝、バンプレストが掴むマニア心理／ミッキーマウス、ディズニーチェックの恐ろしさ／キャラゲーを越えたキャラゲー、ときめきメモリアル他。

特集2
作品を支える陰の存在、その世界の奥深さ。
音は何をしたか。

ゲームの演出部分で大きなウエイトを占める「音」。ＢＧＭとしてのゲーム音楽はもちろんのこと、ダメージ、シグナル、ボイスなど様々な効果音を徹底分析。ゲームにおけるその影響力は…。

音の意味と快感／効果音作成秘話とその苦労／格闘ゲームの音の威力／ＲＰＧにおけるゲーム音楽の表現力／「音」プロフェッショナルへの直撃インタビュー、本音の部分／他業界から見たゲームの「音」ほか。

特集3
SECRET　SPECIAL
裏ソフトの「濃密」な生態。

正規のルートでは流れないあやしいソフトの実態とは…。

台湾初の国産ゲームマシンの行方／初体験ＳＬＧ、話題の人気ソフト「しあわせうさぎ」の出来／ＳＭ調教師「瞳」過激内容の如何／マリオ格闘など海賊ソフトのシュールな内容／裏ソフトとは何か　ほか。

次回
『隔月刊 ゲーム批評Vol.6』は
11月下旬発売予定

サウンドノベルズの方向性。
ソフト批評（聖剣伝説3、タクティクスオウガほか）、
インタビュー、連載陣も絶好調。

※予告内容は都合により変更になる場合があります。

『ゲーム批評』は公正な立場を確立するため、広告をいれません。

（ゲーム批評編集部）

ISBN4-944000-26-X C2076 P760E